SUPER

TURBO

Versão Revisada

O livro básico definitivo do RPG

DEFENSORES DE TÓQUIO

3ª Edição

SUPER
MANUAL
3
D&T
TURBO

Créditos da Versão Original

EDIÇÃO E TEXTO
Marcelo Cassaro "Paladino"

ARTE
Eduardo Francisco & Marcelo Cassaro

CAPA
Eduardo Francisco & Rod Reis

CAÇA-PIOLHOS
Flávio Lúcio Rodrigues Ribeiro

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A
Rogério "Katabrok" Saladino
J.M. "tive uma idéia" Trevisan
Marcelo "Focus" Del Debbio
Norson "Grimório" Botrel Jr.
Grahal Benatti
Roberto "Di'Follkyer" Moraes
J. D. Nunes
Himsky Massaoka
Fernando "Lalo"
Takashi
Tiago C. Carvalho
Luiz Felipe Juste
Cesar B. Veiga
João Paulo "CrAzY BoY" Nogueira
Thiago Rosa Shinken
Hugo "Shinji" Almeida
Mad "Raviollius" Gear
Álvaro "Jamil" Freitas
Rodrigo Mota Narciso
Kato o Streetfighter
Henrique Souza
Danilo "OZZ el Brujo" Martins
Prince

Créditos da Versão Super

EDIÇÃO E TEXTO
Carlos Maurilio "Téko" Martins & Marcelo Cassaro "Paladino"

ARTE
Todas as ilustrações, bem como seus personagens, são marcas registradas de terceiros.

CAPA
Carlos Maurilio G. Martins

CAÇA-PIOLHOS
Carlos Maurilio "Ocelot" Martins

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A
Elizabeth V. Guedes
Antonio Carlos Martins
Denize "Xanaphia" Rodrigues
Maury "Shi Dark" Abreu
Marcelo Cassaro
Luciano "And Becker"
Rafael Mena
Leonardo "Duendelho" Sanches
Ricardo "Deros" Mega
Airton "Kess the Ranger" Medina
Tiago "Toiço" Motini
Renato "Marvin" Amado
Rafael "Taquarito" Bisso
Fernando "Kadith"
Rodrigo "Bellenus"
José Manuel "Junior"
Martin "Kophidis" Mega
Rafael "Muzza" Mozzillo
Leonardo "Thundersteel"
Sandro "Prometeu" Melo
Vagner "Seje" Corrales
A todos os membros e amigos da comunidade 3D&T Brasil (Orkut)

Contato: tekomaurilio@yahoo.com.br

SUPER
MANUAL
3
D&T
TURBO

Que jogo é este?

Como Marcelo Cassaro disse uma vez, “3D&T é um jogo em constante evolução. Esta é outra forma de dizer que ele nunca teima em ficar quieto”.
Bem, 3D&T evoluiu; de um jogo satírico sobre super-heróis japoneses para um jogo genérico. Um manual com capa vermelha, outro revisado com capa azul, uma versão turbinada, e agora SUPER!
Esta versão do manual vem cheia de novidades.
Com o futuro lançamento do 4D&T, muitos jogadores de 3D&T sentiram-se esquecidos (inclusive eu), pois a 4ª versão utiliza regras para D20. O 3D&T perderia sua identidade e característica principal: a simplicidade.
Resolvi mudar um pouco as coisas e dar um fôlego novo ao 3D&T.
Tudo começou em uma tarde chuvosa a uns quatro anos atrás; eu estava jogando Diablo 2 e tive uma idéia de adaptar as armas e armaduras para 3D&T, pois o sistema não era simples em demasia com relação às armas ou armaduras que um personagem usava. As regras que criei permitiam ao personagem escolher uma arma ou armadura com diferentes margens de dano e proteção, mas sempre com um ou mais dados de seis faces. Surgiu então o meu primeiro Manual de Equipamentos, somente com armas e armaduras para 3D&T.
Fiquei entusiasmado com o resultado, mas tratei de melhorar o manual: incluí regras para os demais itens. O resultado? Manual de Equipamento 2ª Edição.
Funcionou bem por um tempo, até que me dei conta que faltava algo: como os itens eram acomodados ou carregados.
3D&T é baseado em games, então pensei na maneira de que os itens são carregados por um personagem dos games: em um inventário com certo número de espaços (Slots), e nada de medidas em quilos ou libras. Os personagens e criaturas teriam então um limite de carga, uma capacidade de transportar equipamentos, como nos outros RPGs, mas com uma característica dos games.
Nascia então o Manual de Equipamentos 3ª Edição.
Conversando com amigos que fiz na comunidade de 3D&T do Orkut, consegui uma cópia digital do Manual Revisado e Turbinado (valeu Sandro “Prometeu”!), bem quando eu estava bolando a 4º edição do Manual de Equipamentos.
Tive a idéia: vou editar certas partes do Manual para que ele se adapte e apresente as regras de equipamentos. Comecei a ler o Manual novamente e notei que muitas coisas precisavam de uma leve correção, a regra dos Slots não servia mais, pois o 3D&T iria ficar mais sofisticado.
Ainda não era o bastante. O que faltava? Mais conteúdo; que veio na forma de novas Vantagens, Desvantagens e Magias. Aventuras modernas e futuristas possuem agora mais material.
Algumas regras aqui presentes foram trazidas de outros suplementos, como U.F.O. Team e Manual do Aventureiro.
Outras regras foram criadas ou revisadas para explicar certas situações que podem acontecer no decorrer de uma aventura. Efeitos como os de Fraturas e Amputações estão bem mais claros.
Uma das minhas maiores preocupações era a compatibilidade desta nova versão com os outros títulos já lançados. Suplementos como o Manual do Aventureiro, U.F.O. Team, Só Aventuras e outros ainda funcionam perfeitamente. Todas as Vantagens e Desvantagens ainda existem, apenas funcionam de formas diferentes. As alterações que devem ser feitas são rápidas e fáceis.
Bem, espero que gostem do resultado.

Carlos Maurilio “Téko” Martins.

O que é RPG?

RPG vem de Role Playing Game, e significa "Jogo de Interpretação de Personagem". Jogar RPG é como fazer de conta: você finge ser outra pessoa, age como ela agiria e pensa como ela pensaria. É uma espécie de teatro, mas sem nenhum roteiro para seguir. A história apenas vai acontecendo.
RPG é um jogo de faz de conta, um jogo de contar histórias. A aventura rola enquanto os jogadores tomam decisões, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Sentados à volta de uma mesa, anotando em papéis e jogando dados, eles experimentam aventuras épicas, viagens emocionantes e perigos apavorantes!
Jogar RPG é como assistir a um filme ou ler uma revista em quadrinhos, mas com VOCÊ participando da história! Sim, pode esquecer o conforto e a segurança da poltrona: neste mundo de aventuras e perigos, VOCÊ deve lutar para sobreviver. VOCÊ deve decifrar os enigmas, encontrar as saídas e combater os inimigos.

Quem vence?

Ninguém e todos. Uma partida de RPG não termina com vencedores ou perdedores. Vencer ou perder não é importante. Nem competir. O único grande objetivo de jogar

RPG é criar uma história divertida e envolvente, na qual os jogadores fazem o papel dos personagens principais. Ou seja: RPG é para ser divertido. E isso não é pouca coisa.
Este é um jogo de cooperação, de trabalho em equipe. Em uma partida de RPG, temos um grupo de jogadores e um Mestre. O Mestre propõe um desafio, uma aventura, e os jogadores devem resolver. Um jogo de RPG nunca acaba. Ele pode continuar sempre, aventura após aventura, com os mesmos jogadores.

Como se joga?

Para jogar RPG você não precisa de tabuleiro, computador ou videogame. Precisa apenas deste livro, lápis, borracha, um ou mais dados comuns de seis lados... e um grupo de corajosos amigos.
Este jogo aceita de quatro a seis jogadores, ou mais. Um deles será o Mestre. Os outros recebem cada um uma Ficha de Personagem, mostrando o herói que será usado durante a aventura. A Ficha tem números e informações que serão explicadas mais adiante.

Você está preparado?

Sim, está. RPG pode ser diferente de todos os outros jogos que você conhece, mas com certeza será familiar. Em algum momento de sua vida você já brincou de fazer de conta, o que é quase a mesma coisa. A única grande diferença é que, no RPG, existem regras.
Jogar RPG é viver outra realidade, participar de aventuras em um mundo que existe na imaginação.
Neste mundo você pode ser um grande super-herói, um guerreiro de armadura, um mago misterioso, um artista marcial... tudo aquilo que quiser! Você mesmo constrói seu herói. E grande parte da diversão está justamente em inventar esse personagem.

A origem

Este tipo de jogo nasceu nos EUA em 1974. O primeiro RPG do mundo chamava-se Dungeons & Dragons ("Masmorras e Dragões"). Era um jogo de fantasia medieval, de espada e magia, com cavaleiros, elfos e magos explorando cavernas e ruínas para cumprir missões, desafiar monstros e conquistar tesouros. O mundo de D&D é muito mais conhecido no Brasil através do desenho animado Caverna do Dragão, que ilustra perfeitamente o jogo: um grupo de heróis combatendo o mal em um mundo fantástico.
A fantasia medieval se tornaria para sempre o tema mais popular do RPG. D&D é hoje o RPG mais popular do mundo. Apesar disso, com o tempo surgiram muitos outros jogos baseados em outros gêneros: ficção científica (Shadowrun, Cyberpunk 2020, Invasão...), horror (Vampiro, Lobisomem, Trevas, Call of Cthulhu...), humor (Paranóia, Toon...) e até RPGs sobre temas brasileiros (O Desafio dos Bandeirantes, Era do Caos...).

3D&T

O jogo que você tem em mãos chama-se 3D&T - Defensores de Tóquio 3a Edição. Este é principalmente um jogo de heróis poderosos. Ele se baseia em videogames e anime (desenhos animados japoneses). É um jogo de armas mágicas, armaduras robóticas, monstros que devoram prédios, torneios que decidem o destino de mundos, e artistas marciais que disparam energia pelas mãos.
Dentro deste limite, 3D&T também pode ter gêneros. Fantasia medieval (como em Guerreiras Mágicas de Rayearth, Records of Lodoss War, Slayers...), torneios de artes marciais (Street Fighters, Mortal Kombat, Dragon Ball...), ficção científica (Aliens vs. Predator, Megaman, Macross...), horror (Darkstalkers) e humor (Pokémon, Ranma...).
Alguns jogos buscam aproximar suas regras da realidade o máximo possível. 3D&T não (bem, nem tanto). Aqui, o mais importante é que você pode lançar bolas de fogo, destruir uma parede com uma rajada de neve, ou nocautear um vilão batendo nele com uma toalha energizada -e não precisa ter explicações para isso. Não é para ser lógico ou realista. É para ser épico, veloz, cósmico, alucinante... tudo aquilo que os games e anime são.

O Manual 3D&T

Já levamos às bancas vários módulos menores de 3D&T: revistas trazendo as regras básicas do jogo, sob o título Dragão Brasil Especial. Cada revista funciona como um jogo de RPG completo, extremamente simples e fácil de aprender. Para jogadores mais avançados, a revista mensal Dragão Brasil também apresenta matérias e artigos trazendo novas regras para enriquecer o jogo.
O livro que você tem agora em mãos é o Manual 3D&T, uma compilação de todas as regras publicadas até agora – e mais algumas. Ele é bem mais completo e abrangente que qualquer dos módulos anteriores, mas também mais avançado. Apesar da simplicidade de suas regras se comparado a outro RPG, um jogador novato pode ter dificuldade em lidar com elas.
Se você nunca jogou RPG antes, talvez seja mais indicado começar com um dos módulos 3D&T anteriores (Street Fighter Zero 3, Mortal Kombat 4, Darkstalkers, Megaman) antes de usar este manual.
Você também pode conseguir na Internet, em www.dragaobrasil.com.br, o jogo 3D&T Fastplay, uma versão simplificada.
Mas se você já está familiarizado com um ou mais desses jogos, ou se é um RPGista experiente, então este livro foi feito para você. Aproveite!

O mundo de Tormenta

Embora este jogo seja próprio para aventuras em qualquer cenário, você vai encontrar ao longo do livro muitas citações e ilustrações referentes a um mundo chamado Arton: seus personagens, lugares, divindades e criaturas. Arton é o mundo de Tormenta, nosso cenário de campanha oficial - um mundo medieval mágico com magos, elfos, dragões, deuses e outros elementos fantásticos.
Você não precisa jogar 3D&T em Arton. Se quiser usar outro cenário, apenas ignore ou substitua os elementos de Tormenta que encontrar aqui. No entanto, se quiser, o mundo de Tormenta é explicado mais detalhadamente em outros livros e revistas.

O jogador de RPG faz de conta que é outra pessoa. Ele finge ser um personagem. Então, para jogar RPG, primeiro você vai precisar de um personagem.

O personagem é o herói que vai participar das aventuras, obedecendo aos comandos do jogador que o controla. Ele é como um lutador de videogame, que aplica golpes quando você aperta os botões. A diferença é que, em vez de apertar botões, você diz em voz alta aquilo que seu personagem vai fazer.

O que o jogador fala, o personagem faz. Se o jogador diz "estou abrindo a porta", na verdade não é ele, e sim seu personagem, que tenta abrir a porta.

A Construção do Personagem

Os módulos 3D&T publicados até agora trazem vários personagens prontos para jogar. Usar um personagem pronto poupa o jogador de algum trabalho e permite começar a jogar mais rápido. Contudo, grande parte da diversão no RPG está justamente em inventar seu próprio herói.

Nas páginas seguintes você vai aprender regras sobre como usar números para construir um personagem – mas é você quem vai fornecer o material mais importante: sua imaginação. Qualquer um pode fazer contas e preencher uma ficha com informações, mas isso não basta para ter um personagem interessante.

A primeira coisa a fazer é escolher um conceito, uma idéia básica. O que seu personagem vai ser? Um guerreiro bárbaro com um machado mágico e uma pele de pantera jogada sobre os ombros? Um feiticeiro caçador de vampiros? Um lutador de rua em busca de vingança? Um ninja biônico combatente do crime? Você pode ser tudo isso e qualquer outra coisa que imaginar.

A Ficha de Personagem

Depois de escolher um conceito, o próximo passo é preencher a Ficha de Personagem - um tipo de formulário que você encontra na última página deste livro. Atenção, você NÃO DEVE escrever na Ficha original! Em vez disso, copie a Ficha em papel separado ou tire várias cópias xerox para usar.

Quando estiver preenchida, a Ficha passa a funcionar como um registro das coisas que seu personagem consegue fazer. Essas informações serão importantes no jogo: você vai precisar ter a Ficha sempre por perto durante a aventura.

Você tem alguma liberdade para preencher a Ficha, mas não liberdade total. A Ficha mede o poder do personagem, e existem limites para esse poder. Para fazer seu herói, você recebe certa quantidade de pontos: esses pontos serão usados para "comprar" poderes para o personagem. O número de pontos que você recebe vai variar, como veremos a seguir.

A Pontuação

Os pontos servem para "medir" o poder de um personagem.

A pontuação inicial dos personagens jogadores é escolhida pelo Mestre, pois ele decide se será uma aventura para heróis iniciantes ou grandes campeões.

Uma vez determinada essa pontuação, os personagens só podem conseguir mais pontos com Experiência.

O Mestre também decide quantas Desvantagens pode-se ter, e seu valor máximo. A seguir temos algumas sugestões de pontuação:

Pessoa Comum (0-4 pontos): estas pessoas têm poder de combate quase nulo. Quase nunca têm alguma Característica acima de 1 (quase todas são zero). A maioria tem uma Especialização ou, mais raramente, uma Perícia (sua profissão). Podem ter uma ou duas Vantagens, e nunca mais de uma Desvantagem suave (ou seja, de -1 ponto).

Novato (5 pontos): você é um herói ainda em começo de carreira. Pode ter Características e Focus até 2, e até duas Vantagens. Pode ter até três Desvantagens de -1 ponto cada, ou uma única Desvantagem de -2 pontos. Esta é a pontuação típica para começar aventuras medievais. Apenas personagens jogadores com esta pontuação podem adotar kits do Manual do Aventureiro.

Lutador (7 pontos): você já tem certa experiência como aventureiro. Pode ter Características e Focus até 3, e quaisquer Vantagens pelas quais possa pagar. Pode ter até três Desvantagens de -1 ponto cada, ou duas Desvantagens de -2 pontos, ou uma única de qualquer valor.

Campeão (10 pontos): você teve muitas vitórias na carreira. Pode ter Características e Focus até 4. Até três Desvantagens de -1 a -2 pontos cada, ou duas Desvantagens de qualquer valor.

Lenda (12 pontos): você já conquistou seu lugar entre os melhores do mundo. Esta é a pontuação máxima para um

personagem jogador recém criado. Ele pode ter Características e Focus até 5, e até três Desvantagens de qualquer valor.
Perceba que esta é uma medida não muito exata, válida apenas para personagens jogadores. Muitas vezes um NPC pode ser feito com muitos pontos, e mesmo assim ter pouco poder de luta - especialmente se tem várias Perícias e Vantagens sem muito efeito em combate, como Boa Fama, Patrono, Riqueza e outras.

Características

As Características são as informações mais importantes sobre seu personagem - são números que dizem como ele é. Quanto mais altas, mais poderoso ele será. Elas variam de 0 a 5, mas certos personagens e criaturas poderosas podem ter Características mais altas.
As Características são: Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo. Elas também podem aparecer abreviadas como F, H, R, A e PdF, respectivamente. Pessoas normais quase sempre têm 0 em todas essas Características; um valor 1 corresponde ao máximo possível para "humanos normais". Qualquer valor acima de 1 já é considerado heróico ou sobre-humano, o que é muito comum em aventuras de 3D&T.
Quando você constrói um personagem, cada ponto compra um ponto de Característica. Você pode, por exemplo, usar 12 pontos para comprar Força 2, Habilidade 4, Resistência 1, Armadura 2 e Poder de Fogo 3 (2+4+1+2+3=12). Preencha estes valores na Ficha de Personagem.
Um personagem recém criado nunca pode ter nenhuma Característica maior que 5, não importa quantos pontos ele tenha para gastar.

Pontos de Vida (PVs)

Os Pontos de Vida, ou PVs, são a "energia vital" de um personagem, como se fosse sua barra de energia no videogame. Quanto mais Pontos de Vida ele tem, mais difícil será matá-lo.
Humanos normais têm apenas 1 PV, enquanto um personagem jogador pode ter 6, 10 ou até 30 PVs!
Você não compra Pontos de Vida; eles dependem da Resistência do personagem. Veja mais detalhes nos capítulos Características, Pontos de Vida e Pontos de Magia.

Pontos de Magia (PMs)

Os Pontos de Magia, ou PMs, são o "combustível" que seu personagem utiliza para ativar certos poderes especiais. Magos usam PMs para lançar magias, enquanto não-magos usam esses mesmos PMs para fazer ataques mais fortes, reforçar suas defesas, ou usar superpoderes e outras habilidades sobrenaturais.
Veja mais detalhes nos capítulos Características, Pontos de Vida e Pontos de Magia.

Vantagens e Desvantagens

As Vantagens são poderes ou habilidades especiais que cada personagem tem. Desvantagens são suas fraquezas, coisas que atrapalham seu desempenho.
Uma Vantagem ou Desvantagem diz também a qual raça o personagem pertence.
Cada personagem tem seu próprio conjunto de Vantagens e Desvantagens. Você vai encontrar nas próximas páginas uma longa lista contendo várias Vantagens e Desvantagens.
Vantagens são compradas com pontos. Em vez de gastar todos os pontos em Características, você pode guardar alguns para ter coisas como um Aliado, um Ataque Especial, Invisibilidade e outras coisas. Cada uma tem seu próprio custo, geralmente 1, 2 ou 3 pontos - mas algumas podem ser bem mais caras. Você pode comprar quantas Vantagens quiser, se puder pagar por elas.
Você também pode pegar Desvantagens, para ganhar pontos. Cada Desvantagem dá 1, 2, 3 ou até 4 pontos extras para gastar com Características ou Vantagens.

Perícias

Perícias são um tipo diferente de Vantagem.
Cada Perícia é um grupo de conhecimentos, coisas que o personagem sabe fazer além de lutar. Nenhuma Perícia pode ser usada em combate, mas elas são úteis em outras situações. Existem onze Perícias (cada uma com suas Especializações): Animais, Arte, Ciência, Crime, Esporte, Idiomas, Investigação, Manipulação, Máquinas, Medicina e Sobrevivência.

Magia

Em alguns casos, seu personagem pode ser capaz de usar magia. Normalmente isso faz dele um mago, mas também pode ser um clérigo, paladino, bardo, artista marcial...
Magia é um tipo de poder diferente e um tanto complicado. Sua existência na aventura depende da permissão do Mestre: talvez ela seja muito comum, muito rara ou apenas não exista. Em mundos medievais como Arton, a magia é comum; na Terra atual, pode ser rara ou inexistente.
Poder mágico também é comprado com pontos. Esse poder é medido através de seis Caminhos (Água, Ar, Fogo, Luz, Terra, Trevas) e o Focus de cada um. Assim como as Características, o Focus vai de 0 a 5. Um personagem recém criado nunca pode ter Focus maior que 5. Mais detalhes no capítulo Magia e Magos.

Pertences Pessoais

No capítulo Equipamento, você vai encontrar diversos itens que seu personagem poderá possuir, com a devida autorização do Mestre e se possuir dinheiro suficiente para comprar.
De modo geral, objetos simples e comuns no mundo da aventura são permitidos: uma corda, mochila, isqueiro, uma tocha ou lanterna...
O Mestre pode proibir personagens recém-criados de possuir itens pessoais que tragam um benefício parecido com uma Vantagem.
Não é permitido, por exemplo, ter um binóculo de visão noturna (para isso existe a Vantagem Sentidos Especiais), um animal treinado (que seria um Aliado ou Parceiro) ou um veículo (uma Máquina). Para ter essas coisas, é preciso gastar pontos durante a construção do personagem. Contudo, mais tarde é possível encontrar e manter essas coisas durante as aventuras, sem gastar pontos.

Toques Finais

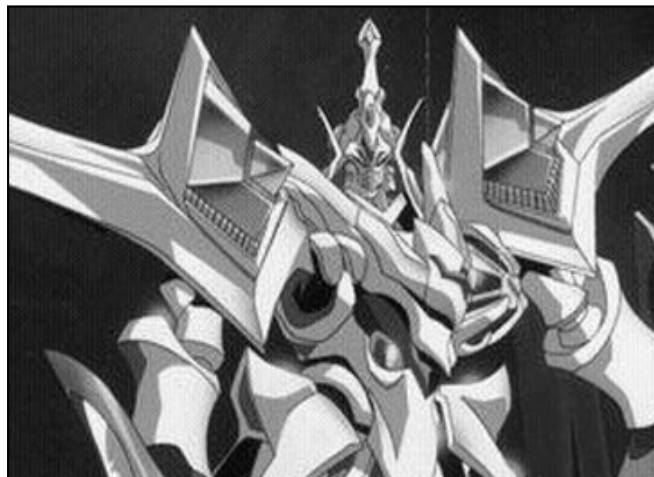
Agora que o personagem está quase pronto, pare e examine tudo. Suas Características, Vantagens, Desvantagens e Perícias combinam com o conceito que você escolheu? Se ele é um cavaleiro de armadura, então por que sabe lidar com Medicina? Se é um guerreiro-robô, como pode ter Telepatia? Qual a origem de seu Poder de Fogo: raios, facas, flechas ou alguma outra coisa?
Não estamos dizendo que seja proibido fazer coisas assim; os games e anime estão repletos de personagens com poderes e habilidades absurdas! Mas será sempre mais interessante se houver um motivo para sua existência. Apenas costurar um monte de poderes pode resultar em um

personagem jogador, mas não em um BOM personagem.
Pense em videogames. Quando joga um game de luta, você é daqueles que sempre escolhe o lutador mais poderoso e apelativo para chegar mais facilmente ao final? Ou será que escolhe aquele com o visual mais radical, os golpes mais impressionantes, ou a pose de vitória mais engraçada? Entende onde queremos chegar?
Um personagem fica mais interessante quando tem uma história, um passado - de preferência algo que explique como ganhou seus poderes. Neste ponto você deve amarrar o conceito inicial com as Vantagens e Desvantagens. Se ele é um Construto, quem o construiu? Se ele tem um Aliado ou Parceiro, quem é ele? Como aprendeu a aplicar seu Ataque Especial? Quem é seu Patrono? Porque seu Inimigo o odeia? E como toque final derradeiro, você pode fazer um desenho do personagem. Novamente, consulte suas Vantagens e Desvantagens para conseguir pistas sobre sua aparência. Se ele tem Aparência Inofensiva, talvez seja um cara baixinho, uma garotinha ou um bichinho fofo. Se tem Aparência Monstruosa, terá aspecto assustador. Se possui alguns Recursos, talvez use roupas finas e caras. E assim por diante.

Dinheiro Inicial

Na maioria das vezes, em uma aventura de 3D&T, ter dinheiro não é assim tão importante.
Dinheiro não faz um herói vencer o mal, mas em alguns casos pode ajudar. Pequenas coisas como uma noite na estalagem, um novo cavalo ou carro, equipamentos, uma passagem para Marte, comida e bebida... os aventureiros não podem conseguir essas coisas com socos, chutes e disparos. Bem, pelo menos não o tempo todo...
A unidade monetária básica de 3D&T é a Moeda ($). Uma Moeda vale cerca de um copo de uma bebida não alcoólica qualquer. Em mundos medievais, uma Moeda vale uma peça de cobre (C$); dez peças de cobre valem uma de prata (P$) e 10 moedas de prata valem uma de ouro (O$). No mundo de Arton, as moedas são conhecidas como Tibares.
Além de seus pertences pessoais, um personagem recém criado tem certa quantidade de dinheiro disponível. Ela é igual a 1dx100 Moedas em cenários modernos ou 1dx100 peças de prata em cenários medievais (jogue um dado e multiplique o resultado por cem). Esse valor pode variar, dependendo das Vantagens e Desvantagens que ele tiver:

VANTAGENS/DESVANTAGENS	VARIAÇÃO ($ OU P$)
Aparência Agradável	+1dx50
Aparência Monstruosa	-1dx10
Boa Fama	+1dx50
Clericato ou Paladino	-1dx10
Patrono	+2dx100
Perito	+1dx50
Qualquer Perícia	+2dx100
Qualquer Especialização	+1dx50
Torcida	+1dx10
Assombrado/Maldição	-1dx10
Código de Honra dos Heróis	-1dx10
Código de Honra da Honestidade	-1dx10
Má Fama	-1dx100
Inculto	-1dx100
Insano	-1dx50

Caso o cálculo resulte em um valor negativo, o personagem tem dividas: qualquer dinheiro que ele consiga durante as aventuras deve ser empregado para salda-las (ou, caso contrário, ele pode ser perseguido por seus credores como se fossem Inimigos!).
Personagens com a Vantagem Recursos adicionam ao resultado do dinheiro inicial o valor de sua renda mensal (para maiores detalhes veja o capítulo Vantagens).
Contudo, lembre-se que o dinheiro de personagens recém-criados nunca pode ser usado para comprar itens e equipamentos mágicos, não importa quão rico seja.

Um Novo Herói

Construir um personagem de RPG é um processo que envolve dois elementos importantes: seguir as regras e usar a imaginação. Você pode imaginar seu personagem como quiser, desde que as regras (e o Mestre) permitam.
Para que você entenda bem como se faz um herói de 3D&T, vamos acompanhar, passo a passo, a construção de um personagem jogador. As regras que vamos usar são explicadas com mais detalhes nos próximos capítulos, então não se preocupe se ainda não entender alguns termos.
Você vai perceber também que muitos detalhes na história deste personagem não aparecem nas regras: a maior parte veio da imaginação de seu inventor.
A primeira coisa de que você precisa é ter em mãos uma fotocópia da Ficha de Personagem, que está no final do livro. Se não tiver, simplesmente anote os dados em uma folha de papel. Sempre use lápis, porque algumas informações podem mudar antes mesmo que você termine de preencher a Ficha.
O Conceito: começamos com o conceito, aquilo que seu personagem é. Aqui você decide se ele será um ninja, duelista, espadachim, artista marcial, limpador de janelas ou o que quer que seja.
No mundo de Arton existem vários tipos de licantropos - ou homens-fera, humanos que por algum motivo foram transformados em seres animalescos. Alguns se parecem com pessoas normais que, sem controle, podem mudar subitamente para uma forma monstruosa e selvagem. Outros não se transformam: apenas possuem feições animais, como olhos, orelhas, focinho, pêlos e/ou cauda. De resto, são gente comum.
Koi, o guerreiro errante, pertence a este último tipo. Ele tem cabeça, pés e cauda de cão, devido a um tipo de maldição que recebeu no passado. Ele percorre as planícies do continente de Lamnor em batalha contra os monstros goblinóides que dominam o lugar.
"Koi" é uma palavra japonesa para amor, mas também quer dizer carpa. No Japão, a carpa é conhecida também como "peixe-samurai", porque ela não se debate quando cortada com a faca - mostrando coragem e dignidade diante da morte.
Note que até aqui não usamos nenhuma regra.
O capítulo “Vantagens e Desvantagens” apresenta uma regra própria para personagens licantropos, mas não é este o caso. Koi pertence a um tipo diferente de licantropo, sem quaisquer poderes ou fraquezas especiais. O fato de ter

cara de cachorro é apenas uma opção estética -você pode fazer seu personagem com qualquer aparência que imaginar, ou até inventar uma nova raça para ele, desde que isso não mude as regras.
Embora Koi tenha esse aspecto animalesco, ele não é exatamente assustador - não para os padrões de Arton. Portanto, mais adiante, não vamos dar a ele a Desvantagem de ter Aparência Monstruosa. Note que isso poderia ser diferente se fosse uma aventura no mundo moderno.
A Pontuação: o Mestre dirá quantos pontos você tem para construir seu herói. Se você está jogando pela primeira vez, provavelmente será um personagem Novato, feito com 5 pontos. No entanto, para ilustrar melhor a compra de Características, Vantagens e Desvantagens, vamos fazer nosso personagem-exemplo com 12 pontos, o máximo permitido para um personagem recém criado.
As Características: agora vamos começar a escolher suas Características, lembrando que temos 12 pontos para gastar. Primeiro a Força.
Embora pareça magro, Koi é um guerreiro muito forte, e está armado com uma espada muito afiada. Consegue cortar um orc ao meio com um só golpe. Em combate corporal, ele é temível.
Se queremos que Koi seja eficiente em combate corporal, temos que dar a ele um bom valor em Força. F3 é ótimo para começar. Sim, claro que F5 seria melhor, mas isso custaria 5 pontos. Precisamos economizar para gastar com outras coisas mais adiante.
Koi é excepcionalmente ágil e inteligente, como todo aventureiro solitário deve ser se pretende sobreviver por muito tempo em Lamnor.
A Habilidade é a mais importante das cinco características, então vamos colocar aqui um número alto. Não é hora de economizar. Para uma boa agilidade, destreza e inteligência, daremos a Koi uma altíssima H4.
Koi tem um bom vigor físico, muito acima da média humana. Ele é também determinado, dono de uma poderosa força de vontade. Será difícil que caia vitima de ferimentos, doenças ou magias.
Para que seja bem sucedido em testes de Resistência e tenha muitos Pontos de Vida para tolerar mais dano, vamos ficar com R3. Isso quer dizer que Koi terá 15 Pontos de Vida (PVs = Rx5). Esta será também sua quantidade de Pontos de Magia para ativar poderes especiais.
Koi não acha confortável usar armaduras pesadas, pois ele está sempre em longas viagens.
Além disso, nunca encontrou um elmo que sirva bem em sua cabeça! Embora ele use algumas placas de armadura em sua vestimenta, sua proteção corporal na verdade é precária.
Uma vez que já gastamos 10 de nossos 12 pontos, vamos dar a Koi apenas A1. Note que você poderia mudar de idéia, tirar um ou mais pontos das Características já escolhidas e colocar em Armadura.
Mas não faremos isso.
Koi nunca aprendeu a usar arco e flecha, besta, facas de arremesso, funda e outras armas para combate à distância.
Koi terá poder de fogo 0. Isso quer dizer que, caso decida fazer um ataque à distância, ele só poderá usar seu valor de Habilidade para calcular sua Força de Ataque. Você verá mais detalhes sobre isso no capítulo Regras e Combate.
As Vantagens: então agora temos um personagem com F3, H4, R3, A1 e PdF0. Gastamos 11 de nossos 12 pontos, mas não se preocupe com isso ainda. Vamos escolher algumas Vantagens.
Como dito anteriormente, Koi utiliza uma espada muito afiada, uma Katana (versão oriental de uma Espada Bastarda), porém esta espada exige treinamento especial. Para usá-la, é necessária a Vantagem Usar Armas (Medieval Exótica), por 1 ponto.
Como parte de seu treino com a espada, Koi aprendeu a desferir um poderoso ataque que ele chama Ataque ao Coração. Sua espada brilha com energia flamejante, provocando dano muito maior - mas consumindo parte de sua energia espiritual.
Vamos comprar para Koi um Ataque Especial baseado em Força (lembre-se, você deve escolher F ou PdF para esta Vantagem). Quando decide usar o Ataque ao Coração, Koi aumenta sua Força de Ataque em +2. No entanto, quando faz isso, ele gasta 2 Pontos de Magia. Se em algum momento ficar sem PMs, não poderá usar o Ataque Especial.
Essa Vantagem também custa 1 ponto.
Koi vive como andarilho há muito tempo, sem pertencer a nenhum lugar, vagando tristemente por regiões selvagens. Para isso ele teve que aprender a viver sem depender de mais ninguém.
Então ele caça sua própria comida, acende seu próprio fogo, costura sua própria roupa e tudo o mais...
Será sempre interessante que um personagem possua pelo menos uma Perícia (afinal, mesmo para um guerreiro, lutar não é tudo na vida). No caso de Koi, para combinar com sua história - e para que ele consiga se virar sozinho quando precisar -, vamos gastar 2 pontos com Sobrevivência.
As Desvantagens: gastamos 15 pontos. 3 pontos acima de nosso limite. Para resolver isso temos duas escolhas: rever as Características e Vantagens, reduzindo ou removendo uma ou mais delas; ou então pegar algumas Desvantagens. Vamos escolher esta segunda opção.
Embora seja um lutador extraordinário, Koi tem um problema grave que coloca sua vida em risco. Às vezes, em momentos de perigo, ele é visitado por Colisa - uma estranha e irritante fadinha, que só ele consegue ver e ouvir. Na presença da fadinha, ele não consegue lutar e nem fazer nada direito.
A primeira Desvantagem que vamos escolher será Assombrado. Sempre que Koi entra em combate (ou em outras ocasiões), o Mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que a fada Colisa (como "koi", colisa é também o nome de um peixe) começa a infernizar sua vida, e ele recebe um redutor temporário de -1 em suas Características até que ela se vá. Isso quer dizer que, nessas ocasiões, Koi terá F2, H3, R2 (mas isso não afeta seus Pontos de Vida), A0 e PdF0. Esses valores voltam ao normal quando a assombração termina.
Isso é um grande problema na vida de Koi, mas vale -2 pontos. Agora estamos devendo apenas 1 ponto.
Koi pode parecer frio e sem coração, mas na verdade não consegue se recusar a ajudar alguém.
Ele não sai por aí procurando oportunidades de ser herói, mas, quando alguém grita por socorro, Koi sempre acaba resmungando algo como "droga, lá se vai meu jantar!" e partindo para o resgate.
Koi segue o Código de Honra dos Heróis. Isso quer dizer que ele sempre vai cumprir suas promessas, atender pedidos de socorro e defender os mais fracos, mesmo que sua vida esteja em risco. É uma maneira dura de viver, mas isso vale -1 ponto. Já completamos nossos 12 pontos, e temos nosso personagem jogador pronto para a ação!
Os Toques Finais: você poderia enriquecer sua história com mais detalhes. Por exemplo, dizendo que Koi gosta de comer peixe, sabe tocar flauta e detesta quando alguém resolve tratá-lo como cachorro.
Nenhuma destas coisas oferece qualquer poder ou fraqueza especial em termos de jogo. Por exemplo, você NÃO PODE tocar flauta de forma impressionante, como se tivesse a Perícia Arte. E também NÃO PRECISA encher o taverneiro de pancada só porque ele lhe ofereceu um osso, como se fosse um Código de Honra.

OS NÚMEROS

Estes cinco números são a base fundamental de um personagem de 3D&T. São seus atributos básicos.

As Características dizem como é seu herói, e o que ele é capaz de fazer. Grande Força permite levantar mais peso e causar mais dano com socos e chutes.

Habilidade maior melhora suas chances de acertar um golpe. E com uma Resistência alta você tem mais chance de sobreviver aos ferimentos, bem como mais energia para lançar magia.

Cada Característica tem um valor que vai de 0 a 5. Um valor 1 significa que aquela Característica é "normal" para um ser humano adulto - quase todas as pessoas do mundo têm 1 em suas Características. Valores acima de 1 são dignos de grandes aventureiros, heróis poderosos ou criaturas desumanas, enquanto que valores 0 equivalem a pessoas abaixo do média ou crianças.

Durante a construção, cada ponto de personagem compra um ponto de Característica.

Personagens jogadores recém criados nunca podem ter Características acima de 5.

FORÇA

Força é sua capacidade de levantar peso, empurrar e puxar coisas, e causar dano com socos, chutes e golpes com armas. Quanto maior sua Força, maior o dano que você provoca em combate corporal, ou seja, ataques contra alvos que estejam ao alcance de suas mãos ou pés. A Força será somada à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você luta corpo-a-corpo.

Um personagem também pode usar sua Força para fazer coisas que envolvem grande força física, como derrubar portas, empurrar carros, carregar peso...

A fonte de sua Força pode ser qualquer coisa: seus próprios músculos, um braço biônico, um anel mágico, um tentáculo que emerge do chão sempre que você precisa... deixe a imaginação rolar!

o Fraco: Você pode erguer 20kg.
● Médio: Você pode erguer 50kg.
●● Bom: Você pode erguer 100kg
●●● Forte: Você pode erguer 200kg.
●●●● Excepcional: Você pode erguer 400kg.
●●●●● Extraordinário: Você pode erguer 800kg.

HABILIDADE

A mais importante das Características -não recomendamos que nenhum personagem jogador tenha menos de 2 pontos nela. Habilidade corresponde à agilidade, velocidade, equilíbrio e, em certo nível, à inteligência do personagem.

Você usa a Habilidade para atos impressionantes, corajosos e sobre-humanos, como lutar, esquivar-se de ataques, saltar de prédios, agarrar helicópteros em pleno ar e coisas assim.

Um personagem com Habilidade 0 é uma pessoa comum, sem nenhum treinamento atlético ou em combate: para ele, é muito difícil (ou mesmo impossível) lutar ou realizar grandes façanhas atléticas.

A Habilidade é somada à Força para descobrir a Força de Ataque em ataques corporais, ou somada ao Poder de Fogo para ataques à distância. A Habilidade também é somada à Armadura para calcular sua Força de Defesa. Tudo isso é explicado no capítulo Regras e Combate.

Muitas vezes, quando um personagem precisa usar algum conhecimento (como Perícias), será exigido dele um teste de Habilidade.

o Fraco: Você é bem estabanado, então não use uma serra elétrica.
● Médio: Você consegue andar e mascar chiclete ao mesmo tempo.
●● Bom: Você tem um excelente potencial atlético a ser desenvolvido.
●●● Ótimo: Você consegue fazer malabarismo com cinco facas.
●●●● Excepcional: Você consegue fazer malabarismo com cinco facas e de olhos vendados.
●●●●● Extraordinário: Você é difícil de vencer em combate; raramente falha ao realizar um ataque ou esquiva.

RESISTÊNCIA

Esta é a constituição, o vigor físico do personagem. Quanto maior sua Resistência, mais ferimentos você pode sofrer antes de morrer. Uma Resistência elevada também ajuda um personagem a tolerar venenos, doenças e outros agentes nocivos à saúde.

Embora esteja mais ligada à vitalidade do corpo, a Resistência também mede sua determinação, força de vontade e poder mental. Quando o personagem é alvo de uma magia ou poder psíquico, ter uma alta Resistência reduz suas chances de sofrer um efeito nocivo: quanto mais

alta a Resistência, mais difícil será afetá-lo com magia ou outro poder sobrenatural.
Pontos de Vida e de Magia: a Resistência também determina diretamente seus Pontos de Vida e Pontos de Magia. Quanto maior ela for, mais PVs e PMs você terá. Mais detalhes ainda neste capítulo.

O Fraco: Você tem constituição frágil.
● Médio: Você tem uma saúde razoável.
●● Bom: Você está em boa forma, o resultado de exercícios regulares.
●●● Ótimo: Você poderia correr uma maratona.
●●●● Excepcional: Você é suficientemente vigoroso para sobreviver a quase tudo.
●●●●● Extraordinário: Tanque de guerra.

ARMADURA

Esta Característica representa a proteção e rijeza corporal do personagem. É o seu próprio couro ou carapaça, ou apenas habilidade de bloqueio.
Quando um personagem recebe um ataque, ele soma sua Habilidade à Armadura (e talvez algum item de proteção) para determinar sua Força de Defesa. Em certos casos, caso esteja surpreso ou incapaz de se mover, apenas a Armadura será válida para sua FD. Mais detalhes no capítulo Regras e Combate.

O Fraco: Se não puder contar com sua Habilidade, qualquer dano que você receber vai feri-lo.
● Médio: Proteção mediana. Você consegue se proteger de ataques pouco poderosos.
●● Bom: Você consegue se proteger de ataques poderosos.
●●● Ótimo: Sua pele ou couro apresenta uma rijeza incrível.
●●●● Excelente: Você poderia até mesmo dispensar o uso de armaduras metálicas.
●●●●● Excepcional: Colossus é você?

PODER DE FOGO

Quando o alvo está além do alcance dos socos e chutes, o personagem só pode contar com ataques à distância. Essa capacidade é representada pelo Poder de Fogo.
Como acontece com a Força, o PdF será somado à sua Habilidade para determinar sua Força de Ataque quando você faz um ataque à distância.
Novamente, a fonte desse Poder de Fogo depende da imaginação do jogador -e aqui, como nos games e anime, vale literalmente qualquer coisa. Você pode possuir um Superpoder de disparar bolas de fogo, folhas de árvore, jatos d'água, luz roxa, uma imagem na forma de um dragão flamejante... não faz diferença alguma. A única observação a ser feita é de que esses ataques são considerados desarmados (e precisam ser comprados com pontos); a “arma” que dispara esses efeitos é o próprio corpo do personagem. Quando o personagem utiliza armas para combates à distância (compradas com dinheiro), o PdF determinará tanto a distância do disparo quanto o dano causado.
Limite de Munição: normalmente, a munição de um personagem desarmado equivale aos seus PMs, enquanto que personagens armados possuem o limite de munição comprado através de itens. Mais detalhes nos capítulos Equipamento e Regras e Combate.
Alcance: como dito anteriormente, o PdF é também utilizado para determinar o alcance dos ataques. Mais detalhes no capítulo Regras e Combate.

O Fraco: Você é impreciso para ataques à distância.
● Médio: Você acerta latinhas encima de um muro.
●● Bom: Caçador de finais de semana.
●●● Ótimo: Arqueiro olímpico
●●●● Excepcional: Atirador de elite.
●●●●● Extraordinário: Predador.

Características Sobre-Heróicas

Personagens jogadores recém criados não podem ter Características acima de 5. Mais tarde, com Pontos de Experiência, eles podem comprar valores acima de 5 por um custo cumulativo de +2 pontos: 3 pontos para uma Característica 6; 5 pontos para 7; 7 pontos para 9, e assim por diante.
Então, se você tem Habilidade 5 e quer elevar esse valor para 6, não vai gastar apenas mais um ponto, e sim mais três pontos. Esses custos extras podem ser levados em conta pelo Mestre quando ele constrói NPCs (personagens não-jogadores).
Os custos finais para Características elevadas podem ser encontrados em Poder de Gigante.

Limites das Características

Um personagem jogador recém criado jamais pode ter Características ou Focus acima de 5, não importa quantos pontos tenha para gastar. Isso não pode ser feito nem através de compra normal por pontos, nem com Vantagens que dão bônus permanentes.
Por exemplo, digamos que você tenha Força 5, Armadura 5 e depois compre a Vantagem Troglodita (que concede F+1 e A+1). Você NÃO ficaria com F6 e A6; os bônus seriam simplesmente perdidos.
Esta restrição não vale para Vantagens que dão bônus temporários: Arena, por exemplo, concede H+2 apenas nas ocasiões em que é usada. Nesses casos, a Habilidade poderia ultrapassar 5 mesmo para personagens recém criados.
Vale lembrar que o limite de 5 vale apenas para personagens jogadores: NPCs, que são personagens do Mestre, podem ter valores 6 ou mais livremente.

Testes de Características

Durante o jogo não serão raras as vezes em que o Mestre vai pedir a um jogador para testar uma Característica. Isso é simples, basta rolar um dado: se o resultado é menor ou igual à Característica testada, o teste foi bem sucedido; se é maior, o teste fracassou.
Então, obviamente, quanto mais alta uma Característica, maiores suas chances no teste, mas um resultado 6 é SEMPRE uma falha, mesmo que a Característica testada seja 6 ou mais.
O Mestre decide qual Característica deve ser testada, dependendo da ocasião. Na maior parte das vezes, será Habilidade. Veja pouco mais adiante algumas sugestões para testes.

Bônus e Redutores

Algumas coisas são mais fáceis que outras.
Derrubar a porta de madeira no quarto do garotinho em perigo é mais fácil que derrubar a porta super blindada no covil do vilão. Para imitar essas dificuldades, o Mestre pode tornar um teste mais fácil ou mais difícil com bônus ou redutores.

Um bônus é um valor que você coloca temporariamente em sua Característica no momento do teste. Isso NÃO quer dizer que a Característica mudou: um teste com bônus só vale naquele momento. Um bônus serve para tornar um teste mais fácil. Se você tem Força 2 e o Mestre exige um teste de Força +2, então você precisa de um resultado 4 ou menos (2+2) para ser bem sucedido.
Redutores funcionam de forma contrária; eles são valores que você remove de uma Característica na hora do teste. Um redutor torna o teste mais difícil: se você tem Resistência 3 e o Mestre exige um teste de Resistência -1, então você precisa de um resultado 2 ou menos para conseguir.
Estas são algumas sugestões de bônus e redutores para testes de Características:

Tarefas Fáceis:	bônus de +2 a +4.
Tarefas Médias:	bônus de +1 ou 0.
Tarefas Difíceis:	redutor de -1 a -3.

Em certos casos, um redutor pode ser tão alto que elimina qualquer chance de sucesso. Por exemplo, se você tem H2 e o Mestre pede um teste de H-2 ou -3, não adianta rolar o dado: a tarefa é impossível para você.

Sugestões de Testes

As dificuldades e situações que podem surgir em uma aventura de RPG são infinitas. Seria impossível listar todos os tipos de testes que o Mestre poderia exigir. Cada caso deve ser baseado no bom senso do Mestre.
Mesmo assim, fornecemos a seguir uma pequena lista de situações comuns que podem surgir na aventura - e sugestões para os testes próprios para elas:
Levantar peso: para erguer peso até o limite de sua Força, um teste de Força +3; acima desse limite Força -1 a -3 (dependendo do peso).
Arrombar Portas: Força +2 para portas comuns de madeira; Força para paredes de tijolos; Força -1 a -3 para portas ou paredes blindadas.
Dobrar Grades: Força para grades comuns de cadeia; Força -1 para jaulas de feras.
Equilíbrio: Habilidade +1 para se equilibrar sobre uma corda, antena ou outra superfície pequena.
Ataque pelas Costas: Armadura +1 para evitar um ataque pelas costas. Em caso de falha, a Armadura terá efeito mínimo.
Pontaria: Poder de Fogo +1 a -3 para atingir um alvo muito pequeno, muito distante ou em meio a outros alvos.
Evitar uma Armadilha: Habilidade 0 a -2 para saltar antes de cair em um alçapão, evitar uma lança que salta da parede, ou sair de baixo de uma pedra que cai.
Perceber um Inimigo: Habilidade -3 para notar a aproximação de um inimigo poderoso. O redutor pode ser mais suave se você tem Sentidos Especiais.
Agarrar um Colega: Habilidade +1 para segurar um colega que cai em um buraco, alçapão, abismo, no mar ou outro lugar. Falhar no teste faz você cair também.
Segurar um Inimigo: Habilidade -1 para aga rrar um inimigo e segurá-lo. Ele tem direito a um teste de Força por turno para escapar, com um redutor de -1 para cada ponto de diferença entre a Força dele e a sua.

PONTOS DE VIDA E PONTOS DE MAGIA

Pontos de Vida, ou PVs, são a "barra de energia" do personagem. Um tipo de "energia heróica", o poder de um herói, vilão ou criatura de tolerar mais dano que pessoas normais. Já os Pontos de Magia, ou PMs, são a energia que ele usa para ativar poderes especiais.
Para saber quantos PVs e PMs iniciais um personagem tem no momento em que ele é criado, jogue um dado para cada ponto de Resistência. Um personagem com Resistência 3 joga o dado três vezes, e soma os resultados. Se ele conseguir, digamos, 2, 3 e 5, terá 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de Magia (2+3+5=10PVs). Jogue outra vez se tirar qualquer resultado 1.
Ao contrário do que acontece com a Resistência, os Pontos de Vida e de Magia vão variar muito no decorrer do jogo: PVs caem quando você sofre dano, e voltam ao normal quando você se recupera, enquanto PMs caem quando você usa magias ou poderes. Nunca vão ultrapassar o valor inicial (se você começou com 12 PVs, nunca vai ficar com mais de 12 PVs ou 12 PMs).
Regra opcional: todos os personagens jogadores começam com 5 PVs e 5 PMs para cada ponto de Resistência que possuem; isso não vale para NPCs (personagens do Mestre), que terão PVs e PMs em quantidade escolhida pelo Mestre, dentro dos limites permitidos para sua Resistência.
Personagens com Resistência 0 terão sempre 1 Ponto de Vida e 1 Ponto de Magia; a maioria das pessoas comuns ou crianças tem apenas 1 PV, podendo morrer ou perder os sentidos com facilidade. Pessoas comuns podem passar a vida toda sem gastar seu único PM, já que em geral não têm magias ou poderes para consumir essa energia.

Perdendo PVs

Um personagem que tenha perdido PVs estará ferido, escoriado e talvez até sangrando, mas ainda pode agir e lutar normalmente. Contudo, se ficar com 0 Pontos de Vida ou menos, estará morto ou inconsciente.
Um personagem nunca fica com PVs "negativos". Não existe "-4PVs" ou coisa assim.

Perto da Morte

Certos eventos, como o uso de poderes ou habilidades especiais, são possíveis apenas quando o personagem corre grande risco. Esse estado é chamado Perto da Morte, e reflete a capacidade que alguns heróis possuem de realizar façanhas incríveis apenas quando estão muito feridos.
Um personagem está Perto da Morte quando seus Pontos de Vida estão reduzidos a uma quantidade diretamente igual ou inferior à sua Resistência: 1 PV para R1, 2 PVs para R2, 3 PVs para R3 e assim por diante. Portanto, um personagem com R2 (que normalmente tem 10 Pontos de Vida) estará Perto da Morte quando tiver 2 PVs ou menos.
O mínimo necessário para estar Perto da Morte são 5 PVs. Mais de 5 PVs nunca é considerado Perto da Morte, mesmo para personagens com R6 ou mais.
Não existe o estado de Perto da Morte para personagens com R0 (que têm apenas 1 PV).

Morte

Se um personagem fica com 0 PVs, o Mestre decidirá se ele está morto ou apenas desmaiado - para os jogadores, será impossível saber sem examiná-lo de perto. Golpes como socos, chutes e disparos de energia geralmente deixam o alvo nocauteado, sem matar. Por outro lado, dano sofrido por armas, fogo, explosões e coisas assim podem matar, mas nem sempre. De modo geral, personagens "principais" (como os personagens jogadores e outros que o Mestre decidir) apenas ficam desacordados quando atingem 0 PVs, sem morrer... ainda.
Atenção: QUALQUER dano contra um oponente com 0 PVs pode matá-lo automaticamente.

Testes de Morte

Quando um personagem chega a 0 PVs, o Mestre pode simplesmente decidir sua condição ou então jogar um dado. O resultado indica o estado da vítima:

1) Muito Fraco: você ainda está consciente. Pode falar, ver e ouvir o que acontece à sua volta, mas só isso. Você está fraco demais para se mexer, lutar, usar magia ou fazer qualquer coisa que gaste PMs (mas, se tiver a Vantagem Energia Extra, pode tentar usá-la).

Você pode recuperar 1 PV imediatamente com um teste bem sucedido da Perícia Medicina (realizado por outra pessoa, é claro!).

2) Inconsciente: você está inconsciente, mas não muito ferido. Pode recuperar 1 PV e despertar com uma hora de descanso, ou com um teste bem sucedido de Medicina.

3) Ferido: você está inconsciente e muito ferido. Precisa descansar 1d+6 horas para recuperar 1 PV e despertar. Com cuidados médicos, pode recuperar 1 PV em uma hora.

4) Gravemente Ferido: você está sangrando muito, a vida se esvai rapidamente de seu corpo. Você morrerá em 1d horas. Com cuidados médicos, pode recuperar 1 PV em 1d+6 horas.

5) Quase Morto: você está tão ferido que vai morrer em 2d turnos. Um teste de Medicina pode prolongar sua vida por mais 1d horas, mas depois disso não são permitidos novos testes. A única forma de realmente salvá-lo é com magia.

6) Morto: não tem mais jeito. Agora, só mesmo com ressurreição.

Em caso de falha em um teste de Medicina, o médico deve esperar o tempo indicado para tentar de novo (supondo que a vítima sobreviva tanto tempo).

Vale lembrar que magias de cura restauram PVs imediatamente, sem a necessidade de esperar pela recuperação.

Castigo Contínuo

Após fazer seu Teste de Morte e verificar sua condição, se um personagem com 0 PVs recebe dano novamente, ele deve fazer um novo Teste de Morte.

Caso o resultado seja melhor que o atual, nada acontece; mas, caso seja pior, ele deve adotar o novo resultado.

Exemplo: o clérigo cai vítima dos ataques do vampiro, com 0 PVs. Ao rolar seu Teste de Morte, consegue um 2 e fica apenas Inconsciente. Mas o vampiro está disposto a acabar com ele, então ataca de novo. O clérigo sofre mais dano e faz um novo teste: consegue 1, mas isso não muda nada, porque sua condição anterior era 2. Contudo, o vampiro faz mais um ataque. O clérigo rola um 4: agora ele está Gravemente Ferido. Se o castigo continuar, cedo ou tarde o clérigo vai rolar um 6 e morrer...

Pontos de Magia

Pontos de Magia são a energia usada para ativar poderes especiais. Qualquer personagem, mago ou não, tem uma quantidade de Pontos de Magia igual a seus Pontos de Vida. Sempre que um mago deseja conjurar uma magia, ela vai consumir PMs.

Caso os PVs de alguém sejam reduzidos devido a ferimentos e outros motivos, isso não reduz seus PMs. O inverso também é válido – gastar ou perder PMs não afeta os PVs. Exceto pelo fato de que sua quantidade inicial é a mesma, estes atributos não têm nenhuma outra ligação entre si.

Perder ou gastar todos os PMs não provoca qualquer tipo de dano ou mal-estar.

Você não morre, nem fica cansado, se ficar com 0 PMs. Apenas fica sem condições de ativar certos poderes até recuperar alguns.

Magias de cura, poções, tratamento médico e outras formas de recuperar PVs não servem para restaurar Pontos de Magia. Estes podem ser recuperados apenas com descanso, poções e itens especiais. Estes itens, descritos mais adiante, são muito mais raros e caros que aqueles destinados a curar PVs.

Recuperando PVs e PMs

Pontos de Vida e Magia perdidos são recuperados com descanso. Qualquer personagem pode recuperar todos os seus PVs e PMs com uma noite (no mínimo 8 horas) de descanso; ou então, com duas horas, recuperar 1 PV e 1 PM para cada ponto de sua Resistência. Por exemplo, ao dormir por duas horas, um aventureiro com R3 recupera 3 PVs e 3 PMs.

Um personagem que esteja com 0 PVs está muito ferido e não pode se recuperar assim tão rápido.

Ele precisa de mais tempo e também cuidados médicos, dependendo da gravidade de seus ferimentos. Veja em Testes de Morte.

Os lugares ideais para descansar são hotéis, estalagens ou outros tipos de abrigo (um templo, uma pensão familiar, uma base de operações, sua própria casa ou esconderijo...). Quando é necessário pagar, o custo desse serviço vai depender da qualidade do estabelecimento e da quantidade de membros no grupo.

Pode variar de cinco Moedas (um estábulo ou pensão familiar muito humilde) até 150 Moedas (uma torre ou hotel luxuoso) por pessoa. A média geral é de 30 Moedas. Personagens podem tentar testes de Manipulação ou outros meios para conseguir preços menores.

É possível descansar em lugares perigosos e pouco confortáveis, durante uma aventura, como em uma masmorra, floresta ou estrada. No entanto, nessas condições, você não consegue descansar muito bem (devido ao risco de ser atacado, o mau tempo, os barulhos da floresta, aquela maldita pedrinha em suas costas...). Com uma noite de sono você só consegue recuperar o equivalente a duas horas: 1 PV e 1 PM para cada ponto de sua Resistência. Por exemplo, ao dormir em lugar inadequado, um aventureiro com R2 recupera 2 PVs e 2 PMs após 8 horas.

Existem também pontos mágicos especiais de recuperação. No mundo de Arton, estátuas de Lena, a Deusa da Cura, restauram todos os PVs de todos os membros do grupo, enquanto estátuas da Deusa da Magia Wynna fazem o mesmo com seus PMs. Estas estátuas são encontradas em cada grande cidade do mundo, mas não em masmorras e lugares selvagens.

Recuperando Pontos de Magia: existem outras formas de recuperar PVs, como testes de Medicina, magias de cura, e Vantagens como Energia Extra. Note, entretanto, que NENHUMA destas formas se aplica a PMs. Pontos de Magia podem ser recuperados APENAS com descanso, pontos de recuperação e certos itens especiais, descritos a seguir.

Um personagem muito ferido, com 0 PVs, não pode recuperar Pontos de Magia enquanto não tiver pelo menos 1 PV, não importa quanto tempo fique assim.

Itens de Recuperação

Nos mundos fantásticos, é absolutamente normal encontrar itens de cura (mágicos ou não) à venda em qualquer cidade. Em alguns casos, são poções de cura; em outros, frutos ou ervas com propriedades curativas. Itens deste tipo também podem existir em cenários modernos ou futuristas, na forma de kits de primeiros socorros ou remédios exatamente como nos videogames.

Em combate, usar um destes itens conta como uma ação completa.

Vantagens e Desvantagens

Vantagens são diversos poderes extras que um personagem pode ter. Elas não são obrigatórias: qualquer personagem jogador de 3D&T pode ser construído sem qualquer Vantagem, e mesmo assim funcionar perfeitamente no jogo.
Assim como as Características, uma Vantagem custa pontos: quanto melhor, mais cara será. Algumas, como Energia Extra e Poder Oculto, podem ter custos variáveis - quanto mais pontos você gasta, melhor ela funciona. A maior parte das Vantagens exige Pontos de Magia para sua ativação, mesmo que você não seja um mago. Todos os personagens têm pelo menos 1 Ponto de Magia.
Enquanto as Vantagens são qualidades e poderes extras que um personagem tem, as Desvantagens são coisas ruins, que atrapalham sua vida.
"E porque eu ia querer algo assim?" você pergunta.
Primeiro, porque não existem heróis perfeitos ou totalmente sem problemas -ter defeitos faz seu personagem ficar mais parecido com um herói do cinema, TV, games ou quadrinhos. Segundo, porque pegar Desvantagens faz você GANHAR mais pontos para gastar em Características, Vantagens, Focus ou o que você quiser. Esse equilíbrio é a melhor maneira de conseguir um herói poderoso e interessante.

Acesso

A seguir você vai encontrar uma longa lista de Vantagens e Desvantagens. A princípio, um jogador pode comprar qualquer Vantagem se puder pagar por ela. Na maioria dos casos, todas elas servem para personagens jogadores em qualquer gênero: fantasia medieval, ficção científica, super-heróis, torneios...
A quantidade de Desvantagens que se pode ter durante a criação de personagem depende do Mestre e da pontuação (veja no capítulo O Herói). Contudo, nunca nenhum personagem recém criado pode ter mais de três Desvantagens, e nem acumular mais de 6 pontos no total.
Em alguns casos, o Mestre pode determinar que esta ou aquela Vantagem (ou Desvantagem) não pode pertencer a personagens jogadores. Se não existe magia no mundo da aventura, por exemplo, ou se a magia é rara, praticada apenas por grandes feiticeiros, o Mestre pode proibir todas as Vantagens e Desvantagens ligadas a magia (Resistência à Magia, Restrição de Magia, Fetiche...).

Vantagens e Desvantagens Conquistadas e Perdidas

Pode acontecer que, durante uma aventura, você consiga um anel mágico capaz de aumentar sua Força em +1; ou então um escudo sagrado de ouro que pode refletir disparos, exatamente como a Vantagem Reflexão. Neste caso, o que acontece? O jogador deve pagar pontos por estes novos poderes?
Não. Pontos só servem para comprar Características, Vantagens e Focus durante a criação do personagem. Ou mais tarde, com evolução e Pontos de Experiência. Não é preciso pagar pontos por Invisibilidade se você explorou uma masmorra, derrotou um dragão e encontrou em seu tesouro uma capa mágica que torna você invisível: esta é simplesmente a merecida recompensa por seu esforço.
E vale lembrar que também é possível PERDER uma Vantagem, mesmo aquela que esteja mais profundamente enraizada em você. O poder de Telepatia pode ser perdido por causa de um grande trauma, uma máquina de drenar poderes, uma magia, ou até uma pancada na cabeça. Um Ataque Especial pode ser anulado por algum tipo de maldição. Um Patrono, Aliado ou Parceiro pode morrer ou abandonar você para sempre. Você não recebe de volta pontos por uma Vantagem perdida.
Obviamente, assim como se pode ganhar uma nova Vantagem durante uma aventura, o inverso também é válido; você pode receber uma ou mais Desvantagens, gostando disso ou não! Se estragou os planos de um grande vilão, pode estar certo de que agora ele será seu Inimigo. Se violou a tumba de um antigo samurai, talvez ele volte para Assombrá-lo.
E se irritou um antigo deus maligno, talvez ele rogue uma Maldição sobre você, entre outras possibilidades.
Desnecessário dizer, uma Desvantagem recebida durante uma aventura NÃO dá pontos para gastar.
Livrar-se de Desvantagens também é possível, mas sempre vai exigir MUITO tempo e esforço. Seria interessante dar a seu personagem a missão pessoal de livrar-se de uma Maldição, deixar de ser um Morto-Vivo, desfazer sua Má Fama... enfim, tentar melhorar sua vida. Há duas formas de fazer isso: ganhando Pontos de Experiência suficientes para recomprar a Desvantagem, ou apenas em campanha, e isso vai depender do julgamento do Mestre.

Vantagens e Desvantagens Raciais

Certas Vantagens e Desvantagens demonstram a raça que pertence o personagem. O personagem pode comprar apenas uma Vantagem ou Desvantagem Racial (a não ser que sua descrição diga o contrário).

Quase todas as Vantagens e Desvantagens Raciais trazem consigo um "pacote" de outras Vantagens e Desvantagens - Anões, por exemplo, têm Resistência a Magia. Você não precisa pagar por elas, nem ganhará pontos por elas, pois já estão incluídas no custo total. Você não pode trocá-las ou, no caso de Desvantagens, pagar pontos para se livrar delas.

Um personagem com Forma Alternativa pode ter uma Vantagem ou Desvantagem Racial para cada forma (a não ser que a descrição diga o contrário), mas os problemas de todas elas se acumulam em qualquer forma que ele tiver no momento Por exemplo, se uma de suas Formas é um Construto, você não vai poder recuperar Pontos de Vida com descanso mesmo mudando para outra forma.

Vantagens e Desvantagens Condicionais

Essas Vantagens e Desvantagens indicam uma condição em que a criatura se encontra. Por exemplo, um personagem Anão depois de morto pode virar um Fantasma. Um outro personagem Elfo pode se tornar um Vampiro após ter sido mordido por um.

Como no caso de Vantagens e Desvantagens Raciais, quase todas as Condicionais trazem consigo um "pacote" de outras Vantagens e Desvantagens. Você não precisa pagar por elas, nem ganhará pontos por elas, pois já estão incluídas no custo total. Você não pode trocá-las ou, no caso de Desvantagens, pagar pontos para se livrar delas. Mas há algumas exceções: um Zumbi, por exemplo, pode pagar para não ter Aparência Monstruosa ou ser Inculto.

Vantagens e Desvantagens Condicionais não podem ser combinadas entre si, a não ser que a sua descrição diga o contrário.

LISTA DE VANTAGENS

Aceleração (1 ponto)

Você é mais ágil que o normal e pode realizar ações e correr mais rápido. Esta Vantagem permite realizar uma tarefa que normalmente tomaria sua movimentação no turno, como recarregar uma arma (para mais detalhes consulte o capítulo Regras e Combate), porém ela não permite atacar mais de uma vez (para isso existem as Vantagens Ataque e Tiro Múltiplo). Ela ainda oferece um bônus de +1 em Esquivas (não cumulativo com Teleporte) e +1 em Habilidade APENAS para calcular o movimento do personagem.

Aceleração pode ser comprada mais vezes, porém o único benefício que será cumulativo é o bônus H+1 para o movimento.

Usar esta Vantagem em situações de combate gasta 1 Ponto de Magia. Os efeitos duram até o fim do combate.

Adaptador (1 ponto)

Você tem facilidade para lidar com armas, aprender novas técnicas e improvisar novos golpes. Esta Vantagem permite mudar o tipo de dano de sua Força ou Poder de Fogo sem sofrer nenhuma penalidade na Força de Ataque, como se fosse seu próprio dano inicial. Para mais detalhes veja o capítulo Regras e Combate - Tipos de Dano. Usar esta Vantagem não gasta Pontos de Magia, porém conta como uma ação parcial.

Aliado (1 ponto cada)

Você tem um aliado, um companheiro com quem pode contar. O aliado pode ser outro personagem jogador ou então um NPC, um personagem controlado pelo Mestre. Seu aliado pode ajudar você quando tiver problemas, mas às vezes ele também pode precisar de sua ajuda!

Você pode inventá-lo se quiser, mas o Mestre dará a aprovação final. Em geral, um Aliado é construído com a mesma quantidade de pontos que o próprio personagem jogador. Se quiser um Aliado mais poderoso, ele custará mais caro: 1 ponto extra para cada ponto de personagem.

Por exemplo, se você é um herói Novato (5 pontos) e quer um Aliado feito com 6 pontos, ele vai custar 2 pontos.

Anão - Racial (2 pontos)

Anões são uma raça típica em mundos de fantasia medieval, mas também podem ser encontrados em alguns cenários modernos e futuristas. Não ultrapassam 1,20m de altura, mas são mais robustos que os humanos e podem usar qualquer arma, equipamento ou veículo projetado para eles.

Seres subterrâneos por natureza, todos os Anões possuem Infravisão (de Sentidos Especiais) e Resistência à Magia. Além disso, eles também recebem +1 em todos os outros testes de Resistência, como os Paladinos (para os anões paladinos, esse bônus é cumulativo). Isso não aumenta seus Pontos de Vida ou de Magia além do normal para sua Resistência verdadeira.

Os Anões têm três tipos de inimigos tradicionais: orcs (incluindo meio-orcs), goblinóides (goblins, hobgoblins, bugbears) e trolls (de todos os tipos). Em algum momento da vida cada Anão aprende a odiar e enfrentar um destes três inimigos, recebendo um bônus de +1 em Habilidade sempre que luta contra eles.

Anfíbio · Racial (0 pontos)

Você pertence a uma das numerosas raças submarinas que existem em mundos de fantasia: tritões, sereias, nereidas, elfos-do-mar e tantas outras. A escolha exata é sua, mas todas elas têm as seguintes características em comum...

Anfíbios podem respirar e se mover na água com velocidade normal ou máxima (mais detalhes no capítulo Regras e Combate). Também possuem Radar (de Sentidos Especiais), mas apenas embaixo d'água. Embora possam viver e agir fora d'água (sereias e outras raças com cauda de peixe podem criar magicamente pernas normais quando estão em terra), eles dependem da água para viver e são sensíveis ao calor: todos têm as Desvantagens Ambiente Especial: água e Vulnerabilidade: Calor/Fogo.

Diferente das outras Vantagens e Desvantagens Raciais, Anfíbio pode ser combinado com Elfo.

Aparência (variável)

Você tem liberdade para dar a seu personagem a aparência que desejar. Pode também escolher as cores do cabelo, da pele, etc. No entanto, certas aparências influenciam em certos aspectos.

Um personagem pode possuir apenas um tipo de Aparência (a não ser em casos de Forma Alternativa ou Insano: dupla personalidade) e, os que não possuam nenhuma das Aparências listadas a seguir são considerados pessoas

comuns, que se misturam facilmente à multidão.
Usar qualquer tipo de Aparência não gasta PMs.
Aparência Agradável (1 ponto): você se veste bem e causa uma boa impressão a membros do mesmo sexo e é considerado atraente pelo sexo oposto. Você pode até mesmo liderar um número de pessoas igual à sua Habilidade. Ter Aparência Agradável também concede um bônus +1 em testes de Lábia, Sedução e outras que envolvam a aparência para conquistar a confiança de outras criaturas.
Os efeitos dessa Vantagem não se aplicam à pessoas que, por algum motivo, não gostam do personagem.
Aparência Inofensiva (1 ponto): por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito... você escolhe o motivo.
Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate, pegando o oponente desprevenido (mas não surpreso ou Indefeso). Você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate. O truque NÃO funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa!
Por não representar perigo, seu personagem recebe -2 em testes de Intimidação e Interrogatório.
Aparência Monstruosa (-1 ponto): possuir este tipo de Aparência é uma DESVANTAGEM. Por algum motivo sua aparência é repulsiva e assustadora. Você não pode sair pelas ruas como gente normal; as pessoas terão antipatia, e até mesmo ficarão assustadas ou furiosas.
O motivo exato daquilo que torna você monstruoso pode variar. Qualquer coisa que possa ser facilmente disfarçada com roupas (olhos vermelhos, orelhas pontudas, uma cauda fina...) perante os estranhos NÃO conta como Monstruosa. Se você tem algum poder natural para disfarçar seu verdadeiro aspecto, isso também não é considerado uma Aparência Monstruosa.
Este tipo de Aparência também influencia em certas Especializações: você recebe +1 em testes de Interrogatório e Intimidação, porém recebe -2 em Lábia e Sedução. Porém os efeitos dessa Desvantagem não se aplicam a pessoas que, por algum motivo, já gostem do seu personagem.

Arcano (4 pontos)

Esta Vantagem diz que você tem uma aptidão natural para a magia, e pode se tornar um grande mago mais facilmente. Você recebe automaticamente Focus 1 em todos os seis Caminhos - e mais tarde pode elevar cada Focus em separado, com pontos, de forma normal.
Os Focus que você ganha com esta Vantagem não podem ser remanejados. Ou seja, você não pode "tirar" um ponto de Trevas para ter Fogo 2, por exemplo.
Você pode comprar esta Vantagem mais vezes.
Então, por 8 pontos, pode ter Arcano x2 e Focus 2 em todos os Caminhos.

Área de Batalha (2 pontos)

Gastando 4 Pontos de Magia, você tem o poder de transportar a si mesmo e um ou mais oponentes (mas não colegas) temporariamente para uma "área de batalha", uma outra dimensão onde você leva vantagem em combate. Nenhum outro personagem pode interferir na luta enquanto eles estiverem na Área.
Um oponente pode evitar ser transportado contra a vontade com um teste de R-1. Quando dois personagens tentam ativar a Área de Batalha ao mesmo tempo, somente aquele que vence a iniciativa conseguirá o feito; ao perdedor só resta esperar enquanto tenta sobreviver...
A Área de Batalha dura dois turnos e pode ter dois efeitos, que o próprio invocador escolhe no momento do uso:
-Armadura +2, Habilidade +1. Além disso, você pode usar quaisquer Ataques Especiais sem gastar PMs.
-Armadura +2, Força +2.
O número máximo de oponentes que você pode levar consigo é igual à sua Resistência, e o(s) alvo (s) deve(m) estar a até 10m de distância. É impossível escapar de uma Área de Batalha, exceto quando ela termina. Caso você seja derrotado antes do tempo acabar, a Área desaparece.
Após usar a Área uma vez, você só pode fazê-lo de novo após 1d-2 turnos, e gastando mais 4 PMs.
Esse é o tempo necessário para "recarregar".
Usar esta Vantagem conta como uma ação completa.

Arena (1 ponto)

Você tem sua própria arena de lutas, ou sabe lutar melhor em certo tipo de lugar ou terreno. Você ganha um bônus de +2 em Habilidade em sua Arena.
Esse bônus vale apenas em situações de combate, e não gasta PMs.
A Arena é escolhida pelo jogador, mas sempre com aprovação do Mestre. Não vale escolher lugares muito comuns, como "ambientes fechados", "ruas asfaltadas" ou "selvas e florestas". Como sugestão o Mestre pode aceitar lugares muito comuns de uma única cidade; um tipo de estrutura ou estabelecimento em certa região ou pais; ou então um tipo raro de terreno ou condição, em qualquer lugar. Também é possível escolher um único lugar do mundo como Arena.
Vale lembrar que, quando alguém faz um desafio formal, aquele que foi desafiado tem o direito de escolher o local do combate.

Arma Especial (1 a 12 pontos)

Alguns heróis valorosos carregam armas de excelente qualidade criadas por forças superiores ou ferreiros extremamente experientes, sejam mágicas ou tecnológicas.
Sua Arma Especial pode ser arremessada para causar dano maior (mesmo que seja uma espada, martelo ou outra arma de combate corporal). Isso resulta em PdF+2 (somente para o dano, e não distância) para fazer esse ataque. Naturalmente, depois ela deve ser recuperada.
A Arma Especial é mais leve que sua versão comum (metade do peso) e permanece guardada ou escondida, sem interferir com seus movimentos, até o momento do uso. Ela está ligada a você, e nenhum inimigo comum pode roubá-la (apenas grandes poderes sobrenaturais seriam capazes disso). O Dano de uma Arma Especial é considerado mágico.
Por 1 ponto, o personagem pode comprar este modelo básico de uma Arma Especial, porém, com mais pontos a arma pode apresentar também as seguintes características:
Ataque Especial (1 ponto): uma arma pode ter seu próprio Ataque Especial. Isso quer dizer que você gasta Pontos de Magia e aumenta ainda mais sua Força ou PdF quando usa

a arma. Por exemplo, um personagem com H4, F2, e uma Arma Especial (que, por exemplo, conceda FA=F+H+2d) com um poder secreto, pode gastar 2 PMs para conseguir uma FA 9 (4+2+1+2) + 2d. Requer uma ação completa.
Fortalecida (variável): pode ser comprada em níveis, sendo que um novo nível DEVE ser colocado em outra arma (uma Arma Especial Fortalecida +1 não pode ser transformada em +3, pois perderá suas capacidades místicas, mas uma outra arma pode assumir +3 logo que for forjada ou construída):
1 ponto: acrescenta +1 à sua Força de Ataque final.
2 pontos: acrescenta +2 à sua Força de Ataque final.
3 pontos: acrescenta +3 à sua Força de Ataque final.
... E assim por diante até um máximo de 5 pontos.
Maldita (-1 ponto): esta é uma DESVANTAGEM para armas: uma Arma Maldita sempre salta para suas mãos no momento de uma luta, e você nunca pode escolher lutar sem ela.
Caso seja derrubada ou roubada, você não será capaz de lutar até recuperar a arma. Você pode se livrar de uma arma assim com a magia Cura de Maldição, mas a arma continuará sendo maldita e ficará presa à próxima pessoa que tentar usá-la.
Profana (1 ponto): este tipo de arma possui a maldição de deuses malignos, e aumenta em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta seres vivos e criaturas da luz (que possuam ou sejam criadas com magia da Luz). Certas formas de Códigos de Honra (como dos Heróis e da Honestidade) também fazem com que uma criatura seja considerada benigna para esta arma.
Esses tipos de armas não podem ser empunhadas por seres considerados benignos.
Retornável (1 ponto): caso seja derrubada ou arremessada, esta arma retoma magicamente às mãos do usuário no mesmo turno.
Sagrada (1 ponto): este tipo de arma possui a bênção de deuses benignos, e aumenta em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta Mortos-Vivos e criaturas das trevas (que possuam ou sejam criadas com magia das Trevas). Certas formas de insanidade (como Homicida) também fazem com que uma criatura seja considerada maligna para esta arma.
Esses tipos de armas não podem ser empunhadas por seres considerados malignos.
Veloz (1 ponto): esta arma oferece um bônus de +2 em Habilidade quando você joga sua iniciativa.
Vorpal (2 pontos): esta arma permite decapitar ou desmembrar outra criatura com mais facilidade. Ela concede um bônus de +1 aos testes de Amputação (veja o capítulo Regras e Combate – Fraturas e Amputações). O atacante deve declarar a manobra antes de realizar o ataque.
Note que Construtos, Mortos-Vivos (menos Vampiros) e alguns outros monstros (como hidras) não podem morrer devido à perda da cabeça. Apenas sofrem dano normal.

Arma Viva (1 ponto)
Normalmente um personagem que luta desarmado, não pode matar seu oponente com seus golpes – quando o adversário atinge 0 PVs, ele cai inconsciente, mas não morto (veja Nocaute no capítulo Regras e Combate).
Esta Vantagem diz que seu personagem possui um treinamento especial em luta desarmada, o suficiente para matar seus adversários com seus golpes. Mesmo lutando desarmado, seus golpes serão mortais.

Armadura Especial (1-5 pontos)
Como no caso de armas, alguns heróis valorosos carregam armaduras especiais criadas por forças superiores ou ferreiros extremamente experientes, sejam mágicas ou tecnológicas. A vantagem Armadura Especial pode ser comprada em níveis, sendo que um novo nível DEVE ser colocado em outra armadura (uma Armadura Especial +1 não pode ser transformada em +3, pois perderá suas capacidades místicas, mas uma outra armadura pode assumir +3 logo que for forjada ou construída):
1 ponto: acrescenta +1 à sua Força de Defesa final.
2 pontos: acrescenta +2 à sua Força de Defesa final.
3 pontos: acrescenta +3 à sua Força de Defesa final.
... E assim por diante até um máximo de 5 pontos.
A Armadura Especial é mais leve que sua versão comum (metade do peso, arredondado para baixo. Ela está ligada a você e ajustada ao seu corpo, e nenhum inimigo comum poderá usá-la (apenas grandes poderes sobrenaturais seriam capazes disso).
Esta Vantagem pode também ser aplicada em escudos.

Armadura Extra (2 a 4 pontos cada)
Esta Vantagem torna você mais resistente a certos tipos de dano: sua Armadura será duas vezes maior, mas apenas contra aquele dano (veja mais detalhes em Tipos de Dano).
Exemplo: você tem Habilidade 4, Armadura 3 e Armadura Extra contra Frio/Gelo. Se for atingido por um raio congelante, sua Força de Defesa será 4+(3x2), resultando em FD 10.
O custo depende daquilo a que você é resistente:
Qualquer ataque com Poder de Fogo (4 pontos)
Qualquer ataque com Força (3 pontos)
Magia e Armas Mágicas (3 pontos)
Corte; Perfuração; Contusão; Explosão; Calor/Fogo; Frio/Gelo; Luz; Eletricidade; Vento/Som; Químico (Água, Ácido, Venenos...) (2 pontos cada)

Arremesso (1 ponto)
Com esta Vantagem, o personagem possui uma manobra que envolve agarrar o oponente e então arremessá-lo para longe. Este tipo de ataque requer distância de combate corpo-a-corpo e que você esteja lutando desarmado.
Realize um ataque desarmado bem sucedido, porém este não causará dano, e significará que você conseguiu agarrar seu oponente. O adversário então deverá imediatamente realizar um teste de Força e, se passar, conseguirá se libertar, mas caso contrário poderá ser imediatamente arremessado a até 1,5m de distância para cada ponto de Força do personagem que o arremessou. O dano causado será de FA=F+H+1d e o oponente não poderá se valer da Habilidade no cálculo da FD (a não ser que possua a Especialização Acrobacia).
Um personagem só pode arremessar um adversário de tamanho igual ou menor (a não ser que o personagem seja super-forte ou esteja sob influência de uma magia que aumente sua Força e/ou tamanho), ou seja, um Humano poderá arremessar um Anão, um Halfling ou outro Humano, porém não um Ogro. Cabe ao Mestre estudar cada caso.
Usar esta Vantagem (com ou sem sucesso) consome uma ação completa.

Ataque Especial (1 ponto)

Praticamente qualquer aventureiro, herói ou guerreiro tem algum tipo de técnica ou ataque especial; um golpe mais difícil de aplicar, mas que provoca dano maior.

Isso é tão comum nos mundos de aventura que qualquer personagem pode fazer um ataque especial gastando 1 PM e ganhando F+1 ou PdF+1. Isto é simplesmente uma manobra especial; não é preciso pagar pontos de personagem por ela.

Existe, no entanto, a Vantagem Ataque Especial. Gastando 2 PMs você pode aumentar em +2 sua Força ou Poder de Fogo (escolha F ou PdF durante a criação do personagem). Usar qualquer tipo de Ataque Especial é considerado uma ação parcial.

Este Ataque Especial "padrão" custa 1 ponto.

Por mais pontos, é possível dar poderes extras ao ataque:

Área (+3 pontos): em vez de apenas um alvo, o ataque atinge uma área maior e quaisquer criaturas dentro dela. O ataque tem FA total no ponto de impacto, e se reduz em -1 para cada 3m de distância do ponto de impacto. Apenas um alvo pode receber FA total (porque está diretamente no ponto de impacto). Todos os alvos, incluindo o principal, têm direito a uma esquiva para reduzir a FA em -1.

Esta Vantagem é válida apenas para ataques com PdF. Caso o atacante esteja dentro da área de efeito, ele TAMBÉM sofrerá dano! Um ataque de Área custa +8 PMs.

Carga (-1 ponto): para realizar este Ataque Especial, o personagem deve se movimentar em linha reta (em Velocidade Máxima) até o limite de seu movimento (pelo menos 5m) na direção do adversário para desferir o ataque. Personagens com a Vantagem Aceleração recebem FA+1 no ataque de Carga devido a sua velocidade.

Apesar da velocidade, o atacante fica sujeito a ataques, não podendo realizar Esquivas no próximo turno contra o alvo escolhido. Este é o único tipo de Ataque Especial que é considerado como uma ação completa no turno. Válido apenas para ataques baseados em Força. Custa +1 PM.

Paralisante (+1 ponto): além do dano, acrescente os efeitos da Vantagem Paralisia. Custa +2 PMs.

Preciso (+1 ponto): este ataque impõe um redutor de H-1 contra o alvo em sua Força de Defesa. Nenhum custo extra em PMs.

Teleguiado (+1 ponto): parecido com o anterior, este ataque persegue o alvo, impondo um redutor de H-2 em sua Força de Defesa e tentativas de Esquiva. Válido apenas para ataques com PdF. Custa +2 PMs.

Lento (-1 ponto): oposta a Teleguiado, este ataque é lento, oferecendo um bônus de +2 em Esquivas. Válido apenas para ataques com PdF.

Perto da Morte (-2 pontos): outra Desvantagem para Ataque Especial. Ele só pode ser usado quando você está Perto da Morte, com PVs iguais à sua Resistência, ou menos (1 PV para R1, 2 PVs para R2 e assim por diante).

Mesmo que seja carregado com Desvantagens, um Ataque Especial nunca pode custar menos de 1 ponto.

Existem formas de tornar seu Ataque Especial mais poderoso, durante a evolução do personagem. Veja mais adiante em Experiência.

Ataque Múltiplo (1 ponto)

Você pode fazer mais ataques com Força em uma única rodada. Cada golpe (incluindo o primeiro) consome 2 PMs. Assim, atacar três vezes na mesma rodada consome 6 PMs. O número máximo de ataques que você pode fazer por rodada é igual à sua Habilidade.

A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.

Usar esta Vantagem requer uma ação completa.

Bioarmadura (variável)

Veja o tópico Simbiontes no capítulo Objetos Mágicos.

Boa Fama (1 ponto)

Você é respeitado entre os outros heróis e aventureiros do mundo. Você pode ser conhecido por lutar bem, ter um estilo diferente, uma aparência especial, ou até por uma única luta marcante. De qualquer forma, você é famoso, respeitado ou temido por alguma razão.

Ser famoso pode trazer vantagens em algumas ocasiões, mas também desvantagens. Para você, será mais difícil passar despercebido ou agir disfarçado. Se você tem a Desvantagem Ponto Fraco (veja mais adiante), ele será conhecido por todos. Outra coisa: você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas não necessariamente entre pessoas comuns.

Bom Senso (1 ponto)

Toda vez que o personagem começar a fazer alguma coisa que o Mestre achar ESTÚPIDA, ele fará, secretamente, um teste de Habilidade (baseado na Característica do personagem). Um sucesso nesse teste significa que ele deverá avisar o personagem – "Você pensou melhor e não está achando uma boa idéia o que vai fazer". Esta Vantagem permite que um jogador impulsivo desempenhe o papel de um personagem ponderado.

Centauro · Racial (2 pontos)

"Centauro" é um nome genérico para qualquer criatura "táurica", que tenha um torso humano ligado a um corpo com quatro, seis ou mais patas. Centauros típicos são meio humanos, meio cavalos - mas também existem raças de meio-leões, meio-lagartos, meio-aranhas, meio-escorpiões... por esse motivo, eles não podem usar roupas, armas, veículos ou equipamentos feitos para humanos (como se tivessem a Desvantagem Modelo Especial).

Em combate, Centauros podem desistir de seu ataque normal para fazer com as patas dianteiras (cascos, garras...) dois ataques por rodada. O dano desses ataques é baseado em Força, mas sua FA será sempre igual a F+1d, não incluindo a Habilidade do personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma Vantagem ou manobra.

Centauros recebem um bônus de +1 em todos os seus testes de Força que envolvem a metade inferior do corpo. Esse bônus é aplicado sempre que o centauro tenta empurrar, puxar, carregar peso ou coisas desse tipo.

Centauros recebem um bônus de H+1 apenas para o cálculo de sua movimentação (mas não esquivas).

Diferente das outras Vantagens e Desvantagens Raciais, Centauro pode ser combinado com Elfo-Negro e Minotauro.

Ciborgue · Condicional (especial)

A palavra vem do inglês *cyborg*, abreviação de "organismo cibernético". Um Ciborgue é uma criatura viva com partes mecânicas, como o Robocop; ou um robô com partes orgânicas, como o Exterminador do Futuro. Em qualquer dos casos, é uma combinação de máquina e criatura viva.

Em alguns casos, a transformação é realizada para salvar a vida da criatura, substituindo partes vitais perdidas por órgãos artificiais; em outros, a meta é ampliar as habilidades através de biônicos mais poderosos que partes naturais.

Seja qual for o objetivo, a fusão entre homem e máquina exige componentes de alta tecnologia para manter as partes orgânicas funcionando. Quanto mais partes biônicas um Ciborgue recebe, mais poderoso (e menos humano) ele será. Componentes biônicos podem ser adquiridos durante a criação do personagem, ou no decorrer da campanha. Neste caso, o personagem recebeu aprimoramentos biônicos através de um Patrono poderoso, um gênio

mecânico (isso mesmo, um personagem com Genialidade e Máquinas), um poder alienígena, ou de alguma outra fonte. No entanto, mesmo que exista alguém no grupo com os recursos corretos, um personagem só pode receber novos componentes pagando pontos.
Um Ciborgue não é um Construto (ainda não). Ele pode curar-se de forma normal, e também ser afetado por magias e poderes mentais.
Suas modificações biônicas são pequenas – mas, quanto mais delas você tiver, mais próximo estará de ser um Construto por completo.
Componentes biônicos podem ser comprados em pontos, quando o personagem é criado; ou mais tarde com Pontos de Experiência, lembrando que 10 PEs valem um ponto normal de personagem.
Você pode comprar cada componente apenas uma vez (exceto Sensores e Servo-motores).
Arma Embutida (5 PEs): você tem uma arma de fogo escondida no braço (ou garra, ou tentáculo...), capaz de disparar vários tipos de munições (dano de PdF+H+1d); é o mesmo que possuir a Vantagem Adaptador, mas apenas para ataques com PdF. Exigência: PdF1 ou mais.
Braços Biônicos (5 PEs): você recebe F+1. Esse bônus não se aplica no cálculo da capacidade de carga do personagem.
Link com Veículo (5 PEs): você recebe um bônus de H+2 em testes de Máquinas para dirigir ou operar veículos.
Mente Eletrônica (5 PEs): você é imune a magias que afetam a mente, e nunca pode ser enganado por ilusões.
Mira na Retina (5 PEs): você recebe PdF+1 (somente para determinar a distância do disparo).
Nanobots I (10 PEs): você recebe um bônus de R+3 em qualquer teste de Resistência contra doenças, venenos, fome, sede, cansaço e outros efeitos físicos – mas não contra magias e efeitos mentais. Exigências: R2 ou mais, Suporte de Vida.
Nanobots II (20 PEs): você recebe a Vantagem Regeneração. Exigências: R3 ou mais, Suporte de Vida, Nanobots I.
Pele e Ossos Reforçados (10 PEs): você tem Rx6 PVs, independente de qualquer Kit de Personagem que possua. Seus Pontos de Magia não são afetados.
Pernas Biônicas (5 PEs): você recebe um bônus de H+1 apenas para o cálculo de sua movimentação.
Programação (5 PEs): escolha duas Especializações; você recebe a Vantagem Perito envolvendo as Especializações escolhidas.
Sensores (3 PEs cada): escolha qualquer item de Sentidos Especiais; você pode comprá-los separadamente.
Servo-motores (5 PEs cada): você recebe F+1, H+1 ou R+1, à sua escolha. Você pode comprar este componente uma vez para cada Característica.
Suporte de Vida (5 PEs): caso seja reduzido a 0 PVs, você não precisa fazer um Teste de Morte, conseguindo automaticamente o melhor resultado (Muito Fraco). Caso receba dano novamente, você passa para o estado seguinte (Inconsciente) sem rolar testes, e assim por diante.
Surto de Adrenalina (5 PEs): você fica furioso e recebe F+2, R+2 e A-1 durante um número de rodadas igual a sua Resistência (depois de aumentada). Usar essa habilidade consome 5 Pontos de Magia.
Corpo Ciborgue Completo (especial): após muitas modificações, você se tornou quase um Construto total. Você recebe todos os benefícios e restrições de Construto. Exigências: no mínimo 30 PEs em outros componentes já instalados. Qualquer personagem com 50 PEs ou mais em componentes biônicos assume este estado obrigatoriamente.
Ciborgue não pode ser combinado com nenhum tipo de Morto-Vivo.

Clericato (2 pontos)
Você é um sacerdote, druida, xamã ou outro tipo de servo dos deuses, ou de outras entidades superiores. Em troca de cumprir certas obrigações, você recebe poder mágico (1 ponto de Focus em qualquer Caminho à escolha do jogador) e pode lançar certas magias divinas que outros magos não podem. Por exemplo, apenas personagens com esta Vantagem podem lançar magias de cura. Veja mais sobre isso no capítulo Magos e Magia.
Existe também a Vantagem Paladino, que é bem parecida.
Um personagem com Clericato é um servo dos deuses "genérico": ele serve aos deuses como um todo, sem ser devotado a uma única divindade. No entanto, também é possível para ele escolher se devotar a um único deus ou culto. Isso é muito comum no mundo de Arton, que tem vinte deuses maiores e centenas de outros menores.
Para maiores detalhes, consulte o Manual do Aventureiro.

Construto - Racial (0 pontos)
Você não nasceu; foi construído. Em mundos modernos, provavelmente será um robô ou andróide; em mundos medievais esta Vantagem diz que você é um golem, uma estátua feita com materiais raros e animada através de magia.
Construtos nunca precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente (ou seja, que tenham Telepatia como exigência) e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Infelizmente, Construtos NUNCA recuperam Pontos de Vida - nem com descanso, nem através de cura, magia, poções ou itens mágicos. Eles podem ser consertados, mas apenas por alguém que possua a Perícia Máquinas: um teste bem sucedido de Habilidade +1 restaura 1 PV em meia hora.
Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do Mestre, o conserto também pode levar 8 horas sem testes.
Construtos podem usar e recuperar Pontos de Magia de formas normais (com repouso ou itens). No entanto, eles não podem ser magos, clérigos ou usar magia. Também não podem ser ressuscitados, mas eles nunca morrem realmente: um construto que chegue a 0 PVs estará destruído, mas ainda pode ser consertado com a Perícia Máquinas. Um construto não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha morrido.

Deflexão (1 ponto)
Com esta Vantagem você tem chance de bloquear completamente um ataque baseado em Poder de Fogo, sem sofrer quase nenhum dano.
Quando recebe um ataque baseado em PdF, você pode gastar 2 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa. Caso sua FD final seja igual ou maior que a FA do atacante, você consegue desviar o ataque para longe e não sofre nenhum dano.
Caso seja menor, você sofre dano normal.
A Deflexão é considerada uma Esquiva - ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por turno igual à sua Habilidade. Deflexão não funciona contra ataques feitos com Membros Elásticos.

Elfo · Racial (2 pontos)

Elfos são uma raça antiga, normalmente encontrada em mundos de fantasia medieval. Eles são belos e galantes, têm orelhas pontiagudas e olhos amendoados. Alguns apresentam traços ainda mais exóticos, como cabelos de cores estranhas, patas de animal, ou mesmo caudas.
Em geral os elfos formam culturas avançadas, sofisticadas e pacíficas, com grande apreço pela natureza e afinidade com magia. Mas também podem ser temíveis guerreiros, especialmente quando protegem as florestas que tanto amam contra monstros e invasores.
Elfos são capazes de ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: para isso deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.
Elfos recebem um bônus de H+1 (até um máximo de H5) e FA+1 quando usam espadas longas ou arcos, suas armas tradicionais.
Elfos sempre fazem seus testes de Resistência com um redutor de -1. Isso não afeta sua Resistência verdadeira, nem tem efeito sobre seus Pontos de Vida ou de Magia.

Elfo-do-Céu · Racial (3 pontos)

Dizem as lendas que a raça de elfos-do-céu, descendem de uma antiga donzela élfica e um dragão.
Os Elfos-do-Céu são idênticos a seus parentes terrestres em todos os aspectos, exceto pelo fato de que têm asas – membranosas, sem penas, como asas de dragão.
Como herança dracônica, os Elfos-do-Céu podem voar por quanto tempo quiserem (recebem Levitação), sem nunca parar para descansar (não estão sujeitos ao limite de Resistência para determinar sua velocidade de viagem). Eles podem até dormir enquanto voam! Caçando pássaros e bebendo água das nuvens, um Elfo-do-Céu poderia viver uma vida inteira sem jamais tocar o chão.
Quando cruzam com Elfos terrestres, os Elfos-do-Céu podem gerar filhos com asas (30% de chance). Quando cruzam com Humanos, podem gerar Humanos ou Meio-Elfos, SEMPRE sem asas.
Elfos-do-Céu são capazes de ver no escuro com perfeição, mas não na escuridão total: para isso deve existir uma iluminação mínima, por menor que seja.
Elfos-do-Céu recebem um bônus de H+1 (até um máximo de H5) e sempre fazem seus testes de Resistência com um redutor de -1. Isso não afeta sua Resistência verdadeira, nem tem efeito sobre seus Pontos de Vida ou de Magia.
A movimentação de um Elfo-do-Céu voando é calculada levando em conta sua Habilidade (ignore a Resistência, mesmo sendo maior), e recebendo um bônus de +1 nesse cálculo.

Elfo Negro · Racial (3 pontos)

Os elfos negros são uma versão subterrânea, e geralmente maligna (embora isso nem sempre seja verdade), dos elfos comuns. Eles não existem em Arton como raça nativa, mas podem ser encontrados na maioria dos outros mundos mágicos.
Estes elfos têm pele negra, cabelos brancos e certa afinidade com aranhas e venenos. Suspeita-se que estas criaturas tenham grandes impérios secretos, mas esta hipótese ainda não foi totalmente confirmada. De qualquer forma, alguns deles decidem abandonar os hábitos nefastos de sua raça e viajar pelo mundo como aventureiros, enquanto os demais se tornam tipicamente vilões.
Elfos negros têm H+1 (até um máximo de H5), redutor de -1 em todos os testes de Resistência (sem afetar seus PVs ou PMs, como nos elfos normais), Sentidos Especiais (Infravisão), Resistência à Magia (que, levando em conta o redutor de R-1, oferece R+2 em testes para resistir a magias), Focus +1 em Luz e Trevas, Ponto Fraco (sofrem redutor de -1 em todas as Características e Focus à luz do dia), e Vulnerabilidade: Luz.
Diferente das outras Vantagens e Desvantagens Raciais, Elfo-Negro pode ser combinado com Centauro, formando então um Drider, uma criatura com torso de Elfo-Negro ligado a um corpo de aranha gigante.

Energia Extra (1-2 pontos)

Quando ferido, você consegue invocar forças interiores para se recuperar espantosamente, recarregando seus Pontos de Vida. Você pode gastar 2 PMs para recuperar todos os seus PVs. Usar a Energia Extra requer uma ação completa, não permitindo ao personagem fazer qualquer outra coisa enquanto se concentra.
Existem dois níveis para esta Vantagem: por 1 ponto você só pode usar a Energia Extra quando estiver Perto da Morte (veja em Pontos de Vida). Mas por 2 pontos a Energia Extra pode ser usada a qualquer momento.
Energia Extra é parecida com magia de cura, mas serve apenas para curar você mesmo, e NÃO funciona contra qualquer outro tipo de mal (doenças, veneno...)

Energia Vital (2 pontos)

Você tem o poder de usar sua própria energia vital para alimentar magias e poderes especiais, ainda que isso provoque dano. Em vez de Pontos de Magia, você pode usar Pontos de Vida para ativar Vantagens, lançar magias ou fazer qualquer outra coisa que exige o gasto PMs.
1 PV vale 1 PM, de forma normal. Você ainda recupera PVs e PMs normalmente, e também pode usar seus Pontos de Magia normais.

Fada · Racial (4 pontos)

"Fada" é um nome genérico para muitas pequenas criaturas de natureza altamente mágica, muitas vezes ligadas à natureza ou a certos deuses. Elas podem ser conhecidas como pixies, sprites, dríades, sátiros, ninfas...
Embora a aparência das fadas possa variar imensamente, grande parte delas tem o aspecto de pequeninas jovens élficas, com asas de libélula ou borboleta, e olhos negros e brilhantes, feito olhos de inseto ou lagartixa. Muitas têm antenas. Outras ostentam um segundo par de braços sendo estes parecidos com garras ou patas de inseto.
Fadas são de natureza curiosa e brincalhona.
Comportam-se como crianças, mas podem atingir séculos de idade e esconder grande sabedoria. Nunca envelhecem. No entanto, quando morrem, não podem ser ressuscitadas por meios normais, pois seus corpos se transformam em poeira brilhante. Apenas uma magia de Desejo pode trazer uma delas de volta à vida.
Todas as Fadas possuem H+1 (até um máximo de H5),

Aparência Inofensiva, Arcano e Levitação. Por seu tamanho diminuto e fragilidade contra magia, sofrem também os efeitos normais de Modelo Especial e Vulnerabilidade: Magia e Armas Mágicas. Fadas nunca podem comprar Resistência à Magia e, obviamente, não podem possuir Aparência Monstruosa.
Embora sejam incomuns, existem Fadas de tamanho humano. Elas não sofrem os efeitos de Modelo Especial, mas também não recebem H+1. O custo da Vantagem permanece o mesmo para elas.

Forma Alternativa (2 ou 4 pontos cada)

Você pode mudar de forma e de poderes. Para cada Forma Alternativa que tiver, você pode construir um personagem diferente com a mesma quantidade de pontos, com outras Características, Focus e Vantagens, mas as Desvantagens, Perícias e Magias conhecidas permanecem sempre as mesmas.
Digamos que seu personagem de 12 pontos tenha F3, H2, R2, A3, PdF0, Ataque Especial (1 pt), Forma Alternativa (4 pts), Código de Honra dos Heróis (-1 pt) e Inimigo (-2 pts); ele pode mudar para uma segunda forma com F0, H4, R1, A1, PdF4, Aparência Inofensiva (1 pt), Forma Alternativa (4 pts), Código e Honra dos Heróis (-1 pt) e Inimigo (-2 pts).
Repare que as duas formas têm o mesmo Código de Honra e Inimigo, e ambas precisam pagar 4 pontos por Forma Alternativa. (Nota: Aparência Monstruosa é a única Desvantagem que NÃO precisa ser partilhada por todas as Formas).
Você pode ter quantas Formas Alternativas quiser, se pagar por elas. Cada Forma pode, inclusive, ter sua própria Vantagem ou Desvantagem Racial ou Condicional, sendo esta a única maneira de ter mais de uma destas Vantagens e Desvantagens em um mesmo personagem. Contudo, lembre-se que você vai acumular os problemas de todas as Formas! Se uma delas é Anfíbio, por exemplo, mudar para um Anão não vai apagar sua necessidade de um Ambiente Especial; e se uma Forma é um Construto, você nunca poderá recuperar PVs em nenhuma outra Forma.
Mudar para uma Forma Alternativa requer uma ação completa. A mudança nunca vai aumentar seus Pontos de Vida ou Magia atuais, mas pode REDUZI-LOS, caso a nova Forma tenha Resistência baixa demais.
O custo de cada Forma Alternativa é 2 pontos para Máquinas e 4 pontos para personagens.

Genasi - Racial (3 a 10 pontos)

Também conhecidos como Meio-elementais, Genasis são o resultado de cruzamentos entre humanos e extra-planares elementais que vagaram ou fixaram-se em mundos do plano material.
Após várias gerações, a herança genética se diluiu, criando indivíduos com certas características elementais.
Estas criaturas, apesar de sua origem elemental, são primordialmente humanas.
Cada tipo de Genasi possui características próprias, porém, devido à força de sua linhagem, todos apresentam algumas peculiaridades em comum: enxergam no escuro (recebem Infravisão de Sentidos especiais) e são mais resistentes a qualquer magia de controle mental (que possua Telepatia como exigência), recebendo R+2 nos testes para resistir aos efeitos, mas são vulneráveis a ataques, poderes ou magias que afetam seres de outros planos, apesar de pertencerem ao plano material.
Genasis pagam 1 ponto extra por kits de personagem permitidos para humanos (Manual do Aventureiro), ou seja, o kit Guerreiro comum que custa 0 pontos para humanos, custará 1 ponto para Genasis.
Genasi da Água (4 pontos): são cautelosos, pacientes e ao mesmo tempo frios e distantes. Em situações extremas, os Genasis da água também sabem demonstrar imensa violência.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele azul-esverdeada e/ou levemente escamosa, carne flácida e cabelo que parecem estar sempre molhado.
Genasis da água recebem R+1 (até um máximo de R5), Natação (de Esportes), Resistência à magia (apenas contra magias com Água como requisito) e podem, uma vez por dia, conjurar a magia Criar Água como uma habilidade natural sem gastar PMs.
Genasis da água que decidam servir a um deus, geralmente escolhem O Grande Oceano, Lena ou Wynna.
Genasi do Ar (4 pontos): consideram-se os herdeiros dos céus e do vento, daí a sua arrogância. Possuem raciocínio rápido pelo que se interessam a fazer se distraindo facilmente com as demais questões e tarefas.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como cabelo ou pele azul claro e uma leve brisa que sempre o acompanha ou uma pele fria ao toque.
Genasis do ar recebem H+1 (até um máximo de H5), Resistência à magia (apenas contra magias com Ar como requisito), Respiração Desnecessária, Insano (distraído) e podem, uma vez por dia, conjurar a magia Vôo (Focus 1) como uma habilidade natural sem gastar PMs.
Genasis do ar que decidam servir a um deus, geralmente escolhem Thyatis ou Wynna.
Genasi do Fogo (3 pontos): de sangue quente, o Genasi do fogo é impaciente e se enfurece rapidamente, porém são temerários e orgulhosos.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele de cor carvão em brasa, cabelos ruivos parecendo até chamas e olhos que brilham como labaredas quando o Genasi entra em fúria.
Genasis do fogo recebem H+1 (até um máximo de H5), Resistência à magia (apenas contra magias com Fogo como requisito) e Fúria.
Poder único - Controle de chamas: um Genasi do fogo pode, durante 5 minutos por dia, controlar chamas, reduzindo labaredas não-mágicas a brasas incandescentes ou aumentar sua intensidade até brilharem como a luz do dia, dobrando sua iluminação, porém não aumentando sua emissão de calor.
Genasis do fogo que decidam servir a um deus, geralmente escolhem Azgher, Keen, Thyatis ou Wynna.

Genasi da Luz (9 pontos): abençoados com discernimento e magnetismo pessoal, um Genasi da luz geralmente luta contra o mal no mundo, devido ao sangue de um elemental da luz que carrega em suas veias.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como cabelo prateado, olhos dourados ou olhar sobrenatural e intenso.
Genasis da luz recebem H+1 (até um máximo de H5), Boa fama, Resistência à magia (apenas contra magias com Luz como requisito) e Armadura extra: químico (ácido), frio e eletricidade. Além disso, podem uma vez por dia conjurar a magia Criar Luz (com Focus 1) como uma habilidade natural sem gastar PMs.
Genasis da luz que decidam servir a um deus, geralmente escolhem Khalmyr, Azgher ou Wynna.
Genasi da Terra (4 pontos): fortes, resistentes e de raciocínio ponderado, Genasis da terra são lentos para agir.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como pele rochosa, olhos totalmente negros ou aspectos faciais brutos.
Genasis da terra possuem F+1 e R+1 (até um máximo de F5 e R5), Iniciativa -1 e Resistência à magia (apenas contra magias com Terra como requisito). Além disso, podem uma vez por dia conjurar a magia Despistar (com Focus 1) como uma habilidade natural sem gastar PMs.
Genasis da terra que decidam servir a um deus, geralmente escolhem Tauron, Wynna ou Allihanna.
Genasi das Trevas (9 pontos): descendentes de elementais das Trevas, esses Genasis são considerados malévolos e indignos de confiança por todas as pessoas que sabem de sua herança. Nem todos os Genasis das trevas são malignos, mas existe o suficiente deles para tornar o preconceito válido.
Sua aparência pode variar de geralmente humana para uma ou duas características elementais, como dentes pontiagudos, olhos vermelhos, pequenos chifres, pele negra como a dos elfos-negros, cheiro de enxofre, cascos ou uma aura negra sobrenatural.
Genasis das trevas recebem H+1 (até um máximo de H5), Má fama, Armadura extra: calor/fogo, frio e eletricidade, Resistência à magia (apenas contra magias com Trevas como requisito) e podem, uma vez por dia conjurar a magia Camuflagem de Sombras como uma habilidade natural sem gastar PMs.
Genasis das trevas que decidam servir a um deus, geralmente escolhem Hyninn, Wynna ou Tenebra.

Genialidade (2 pontos)
Você é um gênio. Recebe um bônus de H+1 ao utilizar qualquer Perícia que possua, ou em qualquer teste de Habilidade envolvendo uma Perícia que não possua.
Com os recursos necessários, a critério do Mestre, esta Vantagem também permite feitos que estejam acima do nível técnico de seu mundo (como fabricar um motor a vapor em mundos medievais, ou consertar uma nave interestelar na época atual). Em Arton, é necessário ter esta Vantagem para lidar com armas de fogo, canhões e balões de ar quente.

Gnomo · Racial (2 pontos)
Gnomos são pequenos humanóides medindo cerca de 1m de altura. São ligeiramente aparentados aos anões, mas ainda menores e menos robustos. Muitos têm orelhas pontiagudas, e quase todos cultivam barbas curtas e bem cuidadas. Gostam de roupas coloridas e jóias.
Gnomos tendem a ser rabugentos e reclusos, preferindo a solidão de suas tocas a qualquer companhia. Muitos, no entanto, apaixonam-se pelas grandes cidades dos humanos e ali encontram seu lugar - geralmente como estudiosos, alquimistas, engenheiros, inventores ou magos ilusionistas, as maiores aptidões da raça. São muito raros aqueles que decidem ser aventureiros.
Quase nunca um gnomo entrará em combate voluntariamente. Diante desse tipo de situação, eles preferem fugir ou enganar o inimigo com truques ou magias. Mesmo os magos gnomos mais poderosos evitam ferir seus oponentes sempre que possível, buscando outra alternativa para detê-los.
Não existem gnomos nativos em Arton, mas eles podem chegar de outros mundos.
Um Gnomo recebe H+1 (até um máximo de H5) e Genialidade. Eles podem ver na escuridão quase total com perfeição. Além disso, recebem Focus +1 em Luz, e podem lançar todas as magias ilusórias (Ilusão, Ilusão Avançada, Ilusão Total) e Invisibilidade gastando 1 PM que o custo normal. Portanto, eles podem lançar estas magias com Focus 1 sem pagar Pontos de Magia.
Gnomos são conhecidos por usar pequenos truques e magias menores o tempo todo.
Gnomos não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos (como se tivessem a Desvantagem Modelo Especial).

Grito de Kiai (1 ponto)
Você pode concentrar sua energia espiritual em um único golpe, realizando um acerto crítico automático (para maiores informações, consulte o capítulo Regras e Combate) até três vezes por dia. Durante o ataque, o personagem grita alguma coisa, como Ryu em Street Fighter quando desfere seu Dragon Punch (Shoryuken!). Geralmente essa Vantagem é utilizada quando o personagem luta desarmado, mas certas armas (como a Kama) permitem usufruir dos benefícios do Grito de Kiai.

Halfling · Racial (2 pontos)
Halfling. A palavra vem de "half of something", que significa "metade de alguma coisa" - um nome adequado para criaturinhas que não ultrapassam os 90cm de altura.
Também conhecidos como hobbits ou apenas "pequeninos", eles têm como sua segunda característica física mais marcante os pés densamente cobertos de pêlos, embora nem todas as espécies tenham essa peculiaridade. Quase todos gostam de conforto e boa comida, sendo bastante raro que decidam ser aventureiros.
Um Halfling recebe H+1 e PdF+1 (até um máximo de H5 e PdF5). Como os Anões, têm Resistência à Magia. Além disso, para eles, a Perícia Crime custa apenas 1 ponto, em vez de dois.
Halflings não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para humanos (como se tivessem a Desvantagem Modelo Especial).

Humano · Racial (0 pontos)
Você é um humano comum. Em cenários futurísticos, modernos ou mais realistas, esta será a única Vantagem Racial disponível.
Diferente das outras Vantagens e Desvantagens Raciais, Humano pode ser combinado com Anfíbio.

Imortal (1 ponto)

Por algum motivo você nunca pode morrer. Na verdade, você até pode morrer, mas nunca vai CONTINUAR morto. Algum tipo de força maior ou energia sobrenatural impedem sua entrada no Reino dos Mortos, e você sempre vai retornar a este mundo. Isso pode acontecer porque você pertence a uma raça imortal, recebeu uma dádiva (ou maldição) dos deuses, tem algum poder regenerativo, ou qualquer coisa assim.

Retornar da morte pode levar dias, semanas ou até meses. Em termos de jogo, caso você seja morto durante uma aventura, não poderá retornar antes da aventura seguinte. Você não ganha nenhum Ponto de Experiência durante essa aventura, mesmo que tenha derrotado adversários antes de sua morte.

Vale lembrar que, embora não possa morrer, você ainda pode sofrer destinos piores: ser aprisionado, transformado em pedra, em pudim de ameixa...

Invisibilidade (2 pontos)

Você pode ficar invisível. Fora de um combate, pode usar esta habilidade durante quanto tempo desejar.

Durante um combate, pode se manter invisível apenas durante um número de turnos igual à sua Habilidade.

Quando você está invisível, seu oponente sofre uma penalização de H-1 para acertar ataques corporais contra você, e H-3 para acertar ataques à distância ou se esquivar (estes são os mesmos redutores que um personagem sofre quando está cego).

Personagens com Audição Aguçada não sofrem redutor em combate corporal, e sofrem apenas H-2 para ataques à distância e Esquivas. Ver o Invisível (a magia ou Sentidos Especiais) vence totalmente sua invisibilidade.

Ficar invisível requer uma ação completa e consome 4 PMs. Se a qualquer momento você sofrer dano, volta a ficar visível.

Levitação (2 pontos)

Você pode voar. Quanto maior sua Habilidade, melhor você voa. Para determinar a velocidade do vôo, utilize as regras de Movimento do capítulo Regras e Combate.

Você pode tentar atingir altura ou velocidade acima de seu limite de movimento, mas o Mestre vai exigir um teste de Habilidade (com um redutor de -1 para cada ponto de Habilidade além da sua); se falhar você cai e sofre 1d de dano para cada 10m de altura.

Licantropo - Condicional (variável)

Você foi vítima de uma maldição ou pertence a uma raça capaz de se transformar em fera: lobisomem, homem-urso, homem-rato, homem-tigre... Em qualquer destes casos, na forma de fera, todos os Licantropos têm Faro Aguçado, Infravisão, Arma Viva, Aparência Monstruosa e Vulnerabilidade a magia, armas mágicas e armas de prata.

Licantropos de qualquer espécie também possuem um ódio mortal de Vampiros, e recebem um bônus de H+1 quando lutam contra estas criaturas.

Cada forma de Licantropo possui um custo em pontos diferenciado e, além das características já mencionadas, recebem outras em particular (somente na forma de fera):

Homem-Javali (2 pontos): recebem F+1 e R+1.
Homem-Lobo (3 pontos): recebem F+1, H+1 e R+1.
Homem-Rato (2 pontos): recebem H+1 e R+1.
Homem-Tigre (3 pontos): recebem F+1, H+1 e R+1.
Homem-Urso (4 pontos): recebem F+2, H+1 e R+1.

A transformação em fera não está sob seu controle: ela ocorre apenas em certas condições, independentes de sua vontade, A licantropia é diferente para cada um, sendo que o jogador e o Mestre devem discutir cada caso, porém, por +1 ponto, a transformação poderá ser controlada.

Alguns exemplos para transformações descontroladas:

Fúria: uma forma especial da Desvantagem Fúria: além de sofrer os efeitos normais, você se transforma em fera até a luta terminar.

Lua Cheia: clássico. Você se transforma quando vê a lua e só retoma ao normal quando vê o sol.

Perto da Morte: você se transforma em fera apenas quando está Perto da Morte.

Presença Vampírica: você se transforma quando há um Vampiro próximo (a menos de 10 metros) e também sofre os efeitos normais da Desvantagem Fúria.

Protegido: você tem um Protegido Indefeso, e se transforma apenas quando ele está em perigo. Neste caso você não sofre redutor de Habilidade (mas também não ganha pontos pela Desvantagem).

Em qualquer um dos casos, a transformação leva um turno.

A aparência e hábitos dos Licantropos podem variar muito, mas é mais comum que usem roupas de couro ou peles de animal.

Se o mestre permitir, um personagem com Licantropia pode “infectar” outro. Caso uma criatura (apenas humanos, elfos e meio-elfos) seja morta por um Licantropo, deverá passar em um teste de R+2 para não contrair a maldição.

Licantropo não pode ser combinado com Construto.

Ligação Natural (1 ponto)

Você tem uma ligação poderosa e sobrenatural com um animal, criatura ou personagem. Os dois foram destinados um ao outro desde que nasceram. Este ser jamais irá atacá-lo, e será capaz de sacrificar a própria vida para proteger o companheiro -que, por sua vez, vai retribuir essa prot eção.

Se estiverem dentro do mesmo campo visual, vocês podem perceber os pensamentos um do outro; são capazes de se comunicar sem nenhum sinal aparente, e sem a necessidade de treinamento ou adestramento.

Fora do campo de visão, vocês podem apenas sentir emoções gerais. Um sempre saberá em que direção e distância pode encontrar o outro, não importa quão distantes estejam.

A Ligação Natural tem um efeito colateral grave. Se a criatura a quem você está ligado morrer, o choque será traumático. Você sofre redutor de -1 em todas as suas Características pelas 3d semanas seguintes.

Mesmo que você compre esta Vantagem, ainda deve pagar o custo normal de um Aliado pelo animal, criatura ou personagem a quem você está ligado.

Máquina (2 pontos cada)

Uma Máquina pode ser um robô, golem, andróide, armadura, veículo... qualquer coisa. Máquina é uma Vantagem parecida com Aliado, mas melhor: ao contrário de um Aliado, uma Máquina é totalmente obediente a você. Para mais detalhes, veja o capítulo Máquinas e Veículos.

Meio-Dragão - Racial (10 pontos)

Meio-Dragões são resultado da união entre um dragão e uma mulher humana ou semi-humana (cruzamentos entre homens e dragoas não produzem descendentes). A gravidez é normal, e o bebê parece pertencer totalmente à raça da mãe - na verdade, caso não se conheça a verdadeira natureza do pai, será impossível para qualquer um identificar qualquer coisa diferente na criança.

Um Meio-Dragão nunca desenvolve asas, escamas ou coisa assim. Sua aparência é totalmente normal, até mesmo muito atraente - pelos padrões de beleza de sua raça. As diferenças são interiores: ele terá poderes muito acima da média (+1 em todas as Características) e uma grande afinidade com magia (Arcano). Até aí, nada que possa identificá-lo como Meio-Dragão.
A única coisa realmente marcante é que o Meio-Dragão herda do pai um tipo de Invulnerabilidade a certo tipo de dano: luz ou frio/gelo (não ambas; apenas uma) para meio-dragões brancos; químico ou trevas para meio-dragões negros, e assim por diante.
Então, quando o jovem filho da costureira da vila sobrevive a um incêndio sem sofrer nada, é possível que seu verdadeiro pai tivesse escamas vermelhas...
Meio-Dragões têm +1 em todas as Características (até um máximo de 5), Arcano e uma Invulnerabilidade (calor/fogo, frio/gelo, luz, eletricidade, som/Vento ou químico).

Meio-Elfo · Racial (1 ponto)

Um Meio-Elfo é resultado da união entre um humano e uma elfa, ou um elfo e uma humana. No entanto, eles não possuem a maioria das habilidades dos Elfos: podem apenas ver no escuro (com iluminação mínima) e viver duas vezes mais que os seres humanos.
Sua aparência costuma ser mais humana (ao contrário dos Elfos, Meio-Elfos podem ter barba), mas ainda com traços élficos. Têm orelhas pontiagudas, mas menos pronunciadas que Elfos verdadeiros.
Um Meio-Elfo clérigo pode servir a qualquer divindade que aceite apenas humanos e/ou Elfos. Meio-Elfos também podem ser Paladinos. Qualquer outro tipo de restrição que se aplica a humanos também serve para Meio-Elfos.

Meio-Golem · Condicional (variável)

Golens são criaturas mágicas construídas por magos e clérigos poderosos – ou, às vezes, até mesmo pelos deuses! – a partir de materiais diversos como pedra, metal ou até mesmo carne.
Em alguns casos raros, uma criatura viva pode receber partes artificiais mágicas em substituição a certas partes naturais (braços ou pernas). O resultado é algo parte máquina, parte ser vivo – um tipo de Ciborgue medieval.
Um personagem com a Perícia Medicina (ou Especialização Cirurgia) e outra adequada ao material necessário (Olaria, Escultura, Máquinas...) e ainda com a capacidade de conjurar as magias Criatura Mágica e Permanência, poderia transformar uma outra criatura em um Meio-Golem.
Um Meio-Golem não é um Construto. Ele pode recuperar metade de seus PVs (arredondado para cima) de forma normal, sem necessidade de conserto, porém ele pode ser afetado por venenos, doenças, magias que afetem a mente e outras que funcionem em criaturas vivas. Você também pode, ao contrário de Construtos, possuir Focus e usar magia de forma normal. A outra metade dos PVs pode ser recuperada com o conserto de suas partes artificiais por alguém que possua as Perícias/Especializações próprias.
Todo Meio-Golem possui H-1, R+1 além de outras características e custo em pontos, dependendo do tipo de material que foi usado na transformação:
Meio-Golem de Barro (5 pontos): uma massa de argila e barro formam as partes artificiais desse tipo de Meio-Golem. Recebem F+1, A+1 e Armadura Extra (corte e perfuração).
Meio-Golem de Carne (0 pontos): reconstruído com partes de cadáveres, esse Meio-Golem recebe F+1, A+1 e Fúria.
Meio-Golem de Metal (3 pontos): até mesmo partes de armaduras metálicas podem ser utilizadas na construção desse tipo de Meio-Golem. Recebem F+2 e A+2.
Meio-Golem de Pedra (1 ponto): esse tipo de Meio-Golem possui partes que foram esculpidas ou retiradas de estátuas de pedra. Recebem F+1 e A+1.
Meio-Golem não pode ser combinado com Construto e Ciborgue.

Meio-Orc · Racial (1 ponto)

Um orc (ou orco, como também costuma ser conhecido) é uma criatura horrenda, semelhante a uma combinação de homem e animal. Eles variam amplamente em aparência, porque costumam cruzar com muitas outras criaturas, mas quase todos têm pele verde-acinzentada, orelhas pontudas, olhos vermelhos, presas inferiores afiadas e focinhos em vez de nariz.
Embora isso seja raro, algumas vezes acontece de uma tribo orc estabelecer relações pacíficas com humanos como parceiros comerciais ou aliados de guerra. Esse tipo de relação é bastante instável e delicada, mas favorece o surgimento de Meio-Orcs.
Um Meio-Orc nasce do cruzamento de um orc com outra criatura humanóide. Isso quase sempre acontece entre orcs e humanos, goblins e hobgoblins.
A aparência de um Meio-Orc é apenas um pouco melhor que um orc puro, mas em terras humanas eles ainda podem se fazer passar por "humanos grandes e feios".
Meio-Orcs têm F+1 (até um máximo de F5), Infravisão (de Sentidos Especiais) e Má Fama. Eles nunca podem comprar Genialidade ou Memória Expandida. Meio-Orcs que sejam filhos de humanos podem ser Paladinos, e qualquer restrição aplicada a humanos também vale para eles.

Membros Elásticos (1 ponto)

Você possui braços, pernas ou tentáculos que podem ir muito mais longe que o normal.
Você pode apenas esticá-los, ou violar o espaço-tempo e abrir um "mini portal dimensional" para levar seus braços a longas distâncias (no máximo 10m). Você não precisa de PdF para atacar a essa distância; se quiser, pode atacar com socos e chutes.

Membros Extras (3 pontos cada)

Você pertence a uma raça com numerosos braços, pernas, cauda ou tentáculos. Você pode comprar Membros Extras várias vezes, por exemplo, gastando 9 pontos para ter três braços, tentáculos ou caudas extras.
Além de utilidades óbvias como segurar mais objetos ao mesmo tempo, cada Membro Extra também permite fazer um ataque adicional por rodada. Esse ataque terá FA igual a F+1 ou PdF+1 (apenas para dano, e não distância), independente da Habilidade do personagem. Não é possível aumentar esse dano através de nenhuma Vantagem ou manobra, apenas com equipamentos.
Se não quiser fazer um ataque extra, um personagem também pode usar seu Membro Extra para bloquear, aumentando sua FD em +1 durante aquela rodada. Os bônus são cumulativos: bloquear com dois Membros Extras ao mesmo tempo oferece FD+2.
Qualquer personagem com Membros Extras sofre os mesmos efeitos de Aparência Monstruosa e Modelo Especial, mas sem receber pontos.
Realizar um ataque com esta Vantagem requer uma ação completa.

Memória Expandida (2 pontos)

Você tem uma memória infalível. Pode lembrar tudo que seja ligado aos cinco sentidos, e jamais esquece nada.
Você também pode usar sua Memória Expandida para gravar novos conhecimentos: quando vê outra pessoa usar uma Perícia, pode aprendê-la e usá-la como se a tivesse (veja as regras sobre Perícias mais adiante). Você não pode manter mais de uma Perícia ao mesmo tempo - para aprender uma nova Perícia, primeiro é preciso apagar a anterior.
Personagens que tenham esta Vantagem também podem aprender novas magias com mais facilidade (maiores detalhes no capítulo Magos e Magia).

Mestre (1 ponto)

Você ainda tem contato com a pessoa que ensinou você a usar seus poderes, habilidades de combate e magias. Pode ser um velho sensei, um guerreiro veterano, um clérigo que ensinou você a louvar uma divindade, um mago que aceitou você como aprendiz, e assim por diante. Ele é muito sábio e sabe responder a praticamente qualquer pergunta. Mesmo que ele esteja morto ou distante, o mestre ainda pode ajudá-lo: em momentos de dificuldade você pode se lembrar de algum ensinamento importante ou receber uma mensagem telepática.
Para personagens capazes de usar magia, esta Vantagem também permite a você começar com três magias extras, além das magias iniciais. Elas são escolhidas pelo Mestre. Um mestre não vai ensinar outras magias até que você se torne mais experiente.

Minotauro · Racial (1 ponto)

A raça guerreira dos minotauros é composta por humanóides de grande estatura (em média 1,90m de altura) com corpos humanos musculosos e cabeças bovinas. Embora a cabeça de touro seja mais comum, existem numerosas sub-raças com cabeças de búfalo, gnu, bisão, boi-almiscarado, antílope, alce e outros animais aparentados. Alguns têm cascos bipartidos em vez de pés, mas essa não é a regra geral.
Todos os minotauros seguem o Código de Honra do Combate: eles nunca usam armas ou Vantagens superiores às armas do oponente, e nunca atacam oponentes caídos ou em desvantagem numérica.
NUNCA montam cavalos ou qualquer outra criatura, pois acham indigno caminhar sem usar os próprios cascos. Minotauros também têm medo de altura: qualquer altura superior a 3m provoca neles o mesmo efeito da magia Pânico, se falharem em um teste de R+2.
Minotauros NUNCA se perdem em labirintos (como se possuíssem a Vantagem Senso de Direção).
Quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto perfeitamente sem precisar de mapas - e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno; apenas túneis e corredores.
Minotauros têm F+2, R+1 (máximo de F5 e R5), Código de Honra do Combate, e Má Fama (como arrogantes e brigões).
Diferente das outras Vantagens e Desvantagens Raciais, Minotauro pode ser combinado com Centauro.

Múmia · Condicional (4 ou 5 pontos)

Múmias são cadáveres especialmente embalsamados e preparados para resistir à passagem dos séculos. Uma série de rituais funerários garante à sua alma uma viagem tranqüila ao Reino dos Mortos.
Infelizmente, às vezes algum tipo de maldição impede que o espírito da múmia deixe este mundo, resultando em um tipo de Morto-Vivo muito mais poderoso que simples Esqueletos e Zumbis.
Além das imunidades normais, Múmias podem sofrer dano APENAS por fogo, magia e armas mágicas.
Suas garras, além de causar dano normal, exigem que uma vítima ferida seja bem sucedida em um teste de Resistência: se falhar, vai contrair uma doença pestilenta que provoca um redutor de -1 em todos os seus testes. Essa doença é considerada uma Maldição, e afeta apenas criaturas vivas.
Embora tenham a mesma aparência pútrida de um Zumbi, Múmias podem usar um disfarce ilusório para se parecer com seres humanos (mas o disfarce se dissipa quando sofrem dano ou entram em combate).
Múmias são inteligentes; as mais antigas, inclusive, podem ser magos ou clérigos poderosos.
A maior fraqueza de uma Múmia é que todas estão presas a uma Maldição; nunca podem se afastar muito de sua própria

tumba. A cada nascer do sol, caso estejam distantes de sua tumba mais de 100m, começam a deteriorar e perder 1 Ponto de Vida por turno até retornarem, ou até a morte final. Todas as Múmias têm Invulnerabilidade contra qualquer tipo de ataque, exceto fogo, magia e armas mágicas. Além do toque pestilento, algumas podem usar a magia Pânico (com alcance igual à sua Resistência) como uma habilidade natural, sem gastar PMs; Múmias com este poder custam 5 pontos.

Noção do perigo (2 pontos)
Seu personagem sempre está alerta, podendo pressentir quando está sob qualquer tipo de ameaça.
Você recebe H+1 para Esquivas e nunca pode receber Ataques Surpresa.

Ogre - Racial (3 pontos)
Também conhecidos como ogros, são humanóides enormes e terríveis, medindo entre 2,5 e 3m de altura. São extremamente primitivos e brutais.
Vestem peles de animais como se fossem roupas, vivem em cavernas e preferem usar clavas como armas. Não praticam qualquer forma de agricultura, artesanato ou criação de animais - só conseguem comida e itens através de caça e pilhagem. Carnívoros, costumam matar e devorar seres humanos e semi-humanos.
Por todos esses motivos, é muito fácil contratar Ogres como guardas, soldados e mercenários; para ter sua lealdade basta oferecer boa comida, armas, armaduras e oportunidades de combate. É raro encontrar um vilão maligno que não tenha Ogres a seu serviço.
Embora seja incomum, um Ogre pode fazer parte de um grupo de aventureiros; livre da influência de outros da mesma raça, ele será capaz de moderar seu comportamento e perceber os benefícios de fazer parte de uma equipe com habilidades que ele não tem.
Infelizmente, Ogres sempre serão temidos e tratados com desconfiança em todos os pontos do mundo conhecido, mesmo quando acompanhados por heróis respeitáveis.
Ogres têm F+3, R+3 (até F5 e R5), Má Fama, Modelo Especial (são quase gigantes!), Aparência Monstruosa e Inculto. Eles nunca podem comprar Genialidade ou Memória Expandida.

Oráculo (1 ponto)
Você pode ver o futuro. Em certos momentos, escolhidos pelo Mestre, ele pode dizer que você teve uma rápida visão. Você também pode tentar se concentrar com calma para ter essas visões, não necessariamente claras (o que requer uma ação completa). Oráculos com poderes maiores capazes de ver o futuro à vontade, não podem ser personagens jogadores; apenas NPCs.

Paladino (2 pontos)
Você é um guerreiro sagrado. Um soldado que recebeu poder dos deuses, guiado por nobres ideais de honra e justiça. De certa forma, Paladinos são muito parecidos com clérigos. Paladinos malignos são conhecidos como Algozes.
Paladinos recebem 2 pontos de Focus que podem ser gastos apenas nos Caminhos da Água, Ar e Luz (Trevas no caso de um Algoz). Paladinos não podem possuir Focus em nenhum outro Caminho.
Paladinos recebem um bônus de +1 em todos os seus testes de Resistência. Isso não aumenta seus PVs ou PMs além do normal para sua Resistência verdadeira.
Paladinos seguem os Códigos de Honra dos Heróis e da Honestidade (exceto Algozes que, ao invés dos Códigos, recebem Insano: Homicida).

Paralisia (1 ponto)
Você tem o poder de paralisar temporariamente o alvo. Para usar o poder paralisante, deve gastar 2 PMs ou mais (veja adiante) e fazer um ataque normal. Sua Força de Ataque deve vencer a Força de Defesa do alvo.
Se conseguir, esse ataque não provoca nenhum dano real.
Em seguida, a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, ficará paralisada, incapaz de se mover, esquivar, falar ou usar magia. Neste estado sua Habilidade não conta para calcular a FD (apenas Armadura e seus itens de proteção). No entanto, qualquer dano causado à vítima provoca o cancelamento da paralisia.
A duração da paralisia depende de quantos PMs você gastou: dois turnos para 2 PMs (o mínimo permitido), e mais um turno para cada PM extra (por exemplo, 6 turnos se você gastou 6 PMs).
Usar esta Vantagem requer uma ação completa.

Parceiro (1 ou 2 pontos)
Esta Vantagem é parecida com Aliado, mas melhor. Além de uma pessoa em quem você pode confiar, um Parceiro é um colega de batalha que age em sincronia perfeita com seus movimentos. Quando você e seu Parceiro se unem para atacar, agem como se fossem um só lutador!
Quando lutam em dupla vocês atacam apenas uma vez por turno, mas podem combinar as Características mais altas de cada um. Também podem compartilhar Vantagens como Ataque Especial, Ataque Múltiplo e outras. Exemplo: um lutador com F1, H4, R3, A1, PdF0 e Ataque Especial luta com seu Parceiro que tem F3, H2, R1, A2, PdF2, Arena e Torcida. Então pegamos as Características mais altas, reunimos as Vantagens e temos uma dupla com F3, H4, R3, A2, PdF 2, Ataque Especial, Arena e Torcida! Quando vocês recebem dano, esse dano será dividido igualmente entre os dois personagens (arredonde para cima).
Seu Parceiro pode ser um NPC ou outro personagem jogador, feito com a mesma quantidade de pontos (e ele também deve pagar dois pontos pela Vantagem Parceiro).
Mas lembre-se que, assim como um Aliado, seu Parceiro não poderá estar SEMPRE presente -às vezes ele pode até

precisar ser salvo!
O custo de um Parceiro é 2 pontos para personagens comuns, e 1 ponto para Máquinas.

Patrono (2 pontos)

Uma grande organização, empresa, governo ou um NPC poderoso ajuda você. Dentro de certos limites, um Patrono pode fornecer transporte, equipamento e informação para um empregado. Um Patrono também pode enviar reforços e ajudar você quando mais precisar.
Ter um Patrono também significa que você precisa ser leal e seguir ordens. Muitas vezes você vai precisar cumprir missões para seu Patrono. Regras avançadas para Patronos podem ser encontradas em U.F.O.Team.

Perito (1 ponto)

Você é extremamente apto em alguma área pericial.
Diferente de Genialidade, esta Vantagem, permite a você escolher duas Especializações QUE JÁ POSSUA, ou de uma Perícia completa (que também já possua) e tornar-se perito nelas, tendo assim um bônus de H+1 quando realizar testes com estas Especializações.
Essa Vantagem pode ser comprada mais vezes, mas seus benefícios não se acumulam; a cada compra deve ser aplicado o bônus em outras Especializações.

Poder Oculto (1-5 pontos)

Você é mais poderoso do que parece. Em situações de combate e outras emergências (a critério do Mestre), pode ter bônus extras em suas Características ou Focus.
É como se você tivesse um ou mais pontos guardados em um "reservatório secreto" para colocar livremente entre suas Características ou Focus. Cada ponto gasto com a Vantagem significa um ponto para usar. Se você tem Poder Oculto 3, pode distribuir três pontos entre quaisquer Características ou Focus, podendo até ultrapassar o limite de 5. Você poderia, por exemplo, escolher Força +2 e Armadura +1; ou Resistência +1, Água +1 e Trevas +1; ou qualquer outra combinação. A única restrição é que, mesmo com Poder Oculto acima de 2, você nunca pode colocar um bônus superior a +2 em uma única Característica ou Focus.
Você pode manter os pontos onde quiser durante até uma hora. Cada vez que move um ponto, precisa gastar 1 Ponto de Magia. Mover pontos no meio de um combate conta como uma ação completa e leva um turno, mas se quiser você pode mover mais de um ponto ao mesmo tempo.
Quando usado para aumentar Focus, o Poder Oculto permite lançar apenas magias de duração instantânea; não podem ser usadas magias sustentáveis ou permanentes.
Se a qualquer momento você ficar com 0 PVs, seus pontos de Poder Oculto desaparecem e terão que ser invocados outra vez.

Pontos de Magia Extras (1 ponto)

Com esta Vantagem você pode possuir Pontos de Magia adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência, podendo inclusive, exceder o limite máximo. Esta Vantagem é especialmente recomendada para magos, clérigos e outros personagens que usam PMs para ativar suas magias ou habilidades especiais.
Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PMs equivalentes a R+2. Então, se você tem R3 (15 PMs) e paga um ponto por PMs Extras, agora terá Pontos de Magia equivalentes a R5. Ou seja, 25 PMs.
Esta Vantagem não afeta sua Resistência verdadeira, e nem seus PVs, apenas seus PMs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 15 PVs e R3 para efeito de testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a Vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PMs.
Se você possui um kit de personagem (veja o Manual do Aventureiro), deve seguir a medida de PMs estabelecida pelo kit. Então, um Mago Elementalista (3 PMs) com R1 e PMs Extras terá 9 PMs (R3x3).

Pontos de Vida Extras (1 ponto)

Com esta Vantagem você pode possuir Pontos de Vida adicionais, além daqueles já oferecidos por sua Resistência, podendo exceder o limite máximo. Cada vez que compra esta Vantagem, você recebe PVs equivalentes a R+2. Então, se você tem R2 (10 PVs) e paga um ponto por PVs Extras, agora terá Pontos de Vida equivalentes a R4. Ou seja, 20 PVs.
Esta Vantagem não afeta sua Resistência verdadeira, e nem seus PMs, apenas seus PVs. Então, no exemplo anterior, você continuaria com 10 PMs e R2 para efeito de testes contra magias, velocidade máxima e outras situações. Você pode comprar a Vantagem várias vezes para ter novos aumentos de R+2 em seus PVs.
Se você possui um kit de personagem (veja o Manual do Aventureiro), deve seguir a medida de PVs estabelecida pelo kit. Então, um Ladrão (4 PVs) com R1 e PVs Extras terá 12 PVs (R3x4).

Possessão (2 pontos)

Você pode possuir o corpo de qualquer outro ser inteligente. Para isso a vitima deve estar desacordada, seja dormindo, ou inconsciente após uma batalha. Faça um teste de Resistência: se tiver sucesso, você vai possuir o corpo da vítima durante um número de horas igual à Resistência da vítima, ou até perder os sentidos (ficar com 0 PVs). Enquanto está usando aquele corpo você possui todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens físicas (conhecimentos ou valores morais, como Código de Honra ou Perícias, não são afetados; você ainda possui os seus, não os da vítima).
Este poder é considerado mágico: quaisquer bônus ou penalidades em testes de Resistência contra magia também valem para Possessão.
Usar esta Vantagem requer uma ação completa.

Recursos (1-5 pontos)

Diferente de Patrono, esta Vantagem define que um personagem possui um salário, ou uma renda para que ele mesmo tenha seu sustento.

Recursos são o fluxo de caixa do personagem. Você precisa determinar a fonte de renda de seu personagem – onde, como e porquê ele recebe sua renda? Se for um salário, quando e onde ele trabalha?
Um personagem sem Recursos não é necessariamente considerado pobre, apenas sem uma renda fixa definida – o verdadeiro aventureiro, que sobrevive apenas de suas pilhagens.
Esta Vantagem possui custos variados, dependendo da renda que seu personagem terá.
Duro (1 ponto): você possui uma pequena moradia. Sua renda mensal será de $ 300 ou P$ 10.
Classe média (2 pontos): você tem uma moradia melhor e uma condução/animal. Renda mensal de $ 600 ou O$ 10.
Remediado (3 pontos): você possui uma boa moradia, uma condução/animal e, em cenários modernos, algumas ações. Renda mensal de $ 1.500 ou O$ 50.
Bem de vida (4 pontos): você tem uma casa grande (quase uma mansão) e talvez um negócio próprio. Renda mensal de $ 4.500 ou O$ 150.
Podre de rico (5 pontos): você é um milionário. Possui uma mansão enorme ou até mesmo um pequeno castelo, isso sem contar sua limusine ou carruagem de luxo. Você já construiu seu império e nem precisa mais trabalhar. Sua renda provém de seus empreendimentos ou ações e por isso dinheiro não é problema pra você.

Reflexão (2 pontos)
Igual à Deflexão, mas melhor. Permite não apenas bloquear completamente um ataque feito com Poder de Fogo, mas também devolvê-lo ao atacante.
Quando recebe um ataque baseado em PdF, você pode gastar 4 PMs e duplicar sua Habilidade para calcular a Força de Defesa. Caso sua FD final seja igual ou maior que a FA do atacante, você não apenas consegue evitar todo o dano, mas também devolve o ataque para o atacante, com a mesma FA original.
A Reflexão é considerada uma Esquiva, ou seja, você só pode usar um número máximo de vezes por rodada igual à sua Habilidade. Reflexão não funciona contra ataques feitos com Membros Elásticos.

Regeneração (3 pontos)
Você é muito difícil de matar. Portador de um poderoso fator de cura, seu corpo pode curar-se de ferimentos muito rapidamente. Você recupera 1 Ponto de Vida por rodada.
Caso você seja reduzido a 0 PVs, faça seu Teste de Morte. O efeito de sua Regeneração depende do resultado:
1) Muito Fraco: você ainda recupera 1 PV por rodada normalmente. No próximo turno, se não receber novos ataques (veja em Castigo Continuo), terá recuperado 1 PV e poderá voltar a agir.
2) Inconsciente: você recupera 1 PV e retorna à consciência em um minuto, ou 10 rodadas, ou imediatamente com um teste de Medicina +2.
3) Ferido: você recupera 1 PV e retorna à consciência em uma hora, ou em um minuto com um teste de Medicina.
4) Gravemente Ferido: você recupera 1 PV em 1d horas.
5) Quase Morto: você recupera 1 PV em 8 horas.
6) Morto: você retorna da morte em alguns dias, semanas ou meses, como se fosse um Imortal.
Você não recebe Pontos de Experiência em uma aventura durante a qual tenha "morrido".
Ao contrário de um Imortal verdadeiro, um personagem com Regeneração pode morrer definitivamente se sofrer um colapso total. Isso acontece se ele receber dano igual ou superior a dez vezes seus Pontos de Vida atuais, de uma só vez (ou seja, na mesma rodada). Por exemplo, se você tem Regeneração e está com 15 PVs, vai sofrer colapso total se sofrer 150 pontos de dano na mesma rodada (após sua Força de Defesa absorver parte do dano). Caso você esteja com 0 PVs, o colapso total será provocado por um dano igual a 10 vezes sua Resistência.
Regeneração NÃO recupera e nem tem qualquer efeito sobre Pontos de Magia.

Respiração Desnecessária (1 ponto)
Como no caso de Construtos ou Mortos-Vivos, o seu personagem não precisa respirar. Ele não possui sistema respiratório, ou por algum outro motivo não precisa de ar ou outro tipo de gás no organismo. Os testes de Privações voltados à respiração (mergulho, por exemplo) não se aplicam a personagens com esta Vantagem.

Resistência à Magia (1 ponto)
Esta Vantagem torna você muito mais resistente aos efeitos de qualquer magia – exceto dano.
Sempre que uma magia exige um teste de Resistência para ignorar seu efeito (como Cegueira, Paralisia, Silêncio e outras), você recebe um bônus de +3 nesse teste. Contudo, mesmo que com isso sua Resistência chegue a 6 ou mais, um resultado 6 no teste será sempre uma falha.
Esta Vantagem não tem nenhum efeito contra dano, a menos que esse dano possa ser evitado (ou reduzido) com um teste de Resistência. Para se proteger contra dano mágico, veja Armadura Extra.
Resistência à magia não funciona contra veneno, doenças ou ataques especiais de certas criaturas (como o sopro de um dragão ou o olhar petrificante de uma medusa); funciona APENAS com magias e efeitos realizados com Focus.
Magias de cura ainda funcionam de forma normal com você.
Anões, halflings e algumas outras raças possuem naturalmente esta Vantagem.

Senso de Direção (2 pontos)
Você possui uma bússola no cérebro. Nunca se perde em qualquer tipo de labirinto ou masmorra, sabendo sempre de que lado fica o Norte.

Sentidos Especiais (1-2 pontos)
Você tem sentidos muito mais aguçados que os humanos normais. Ao custo de 1 ponto você pode escolher, na lista abaixo, três Sentidos Especiais. Por 2 pontos você pode possuir todos eles:
Audição Aguçada: você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.
Faro Aguçado: você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.

Infravisão: você pode ver o calor das coisas.
Pode encontrar facilmente criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). Você também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto (chamas, grandes motores, disparos de armas de fogo...).
Radar: você ver na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou de olhos vendados.
Tato Aguçado: o sentido pelo qual o seu personagem tem conhecimento da forma, temperatura, consistência, pressão, estado da superfície e peso dos objetos é amplamente aprimorado, possibilitando até "ler" uma tela de computador, somente captando com os dedos o calor emitido pelo fósforo da mesma.
Ver o Invisível: você pode ver coisas invisíveis. A Vantagem e a magia Invisibilidade são inúteis contra você.
Atenção: Radar, Infravisão e outros Sentidos Especiais NÃO servem para ver coisas invisíveis.
Visão Aguçada: você é equipado com visão microscópica (para ver coisas minúsculas) e telescópica (para ver a grandes distâncias).
Visão de Raios-X: você pode ver através de portas e paredes, exceto aquelas feitas de chumbo, ou outros materiais muito densos ou mágicos.
Algumas criaturas têm Sentidos Especiais sem possuir necessariamente a Vantagem, nem gastar pontos.

Separação (2 pontos)

Em situações de combate (uma ação completa) você pode gastar PMs e invocar vários "clones", cópias exatas de si mesmo. Essas cópias compartilham todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens.
Para cada cópia criada, você deve gastar 4 PMs. Cada cópia (mas não você) sofre um redutor de -1 em suas Características (afetando também seus PVs e PMs) e Focus. Este redutor não é cumulativo: duas cópias terão, ambas, um redutor de -1 em Características e Focus. O número máximo de cópias que um personagem pode ter é sempre igual à sua Resistência.
As cópias terão a mesma quantidade de PVs e PMs que você tem no momento (ou até o limite de sua Resistência, aquele que for menor). Note que esse cálculo é feito DEPOIS que você gastou PMs para criar as cópias.
Em aparência, as cópias são exatamente iguais ao original: não há como saber quem é quem. Mas se qualquer das cópias chegar Perto da Morte, a 0 PVs ou então morrer, todas as outras desaparecem.

Sorte (2 pontos)

Você é o foco de boa sorte aonde quer que vá. As coisas funcionam de uma maneira melhor pra você e a vida lhe sorri. Sempre terá uma chance de que as coisas dêem certo pra você.
Em regras, o jogador pode rolar 1d após ele ter falhado em qualquer tipo de teste (com exceção de Esquivas). Em caso de um resultado 1, o personagem teve sorte e poderá realizar mais um novo teste naquele turno. Em caso de nova falha, não são mais permitidos novos "testes de sorte" naquele dia ("hoje não é meu dia de sorte...").
Esta Vantagem não pode ser combinada com a Desvantagem Azar.

Superpoder (variável)

Esta é uma Vantagem especial, que permite simular uma grande variedade de poderes. Com ela você pode escolher uma magia na Lista de Magias e usá-la como se fosse uma habilidade natural, mesmo sem ser um mago.
Superpoderes são comprados da mesma forma que outras Vantagens. Embora eles sejam idênticos a magias, você não precisa possuir Focus para usá-los; basta pagar pelo custo em pontos.
O custo depende do Focus e outras exigências da magia escolhida. Para cada ponto de Focus exigido, o Superpoder custa um ponto de personagem. Então, um Superpoder de Cegueira (magia que exige Luz ou Trevas 2) custa 2 pontos. Um Superpoder de Asfixia (Ar 5) custa 5 pontos, e assim por diante.
Se a magia exige Telepatia, acrescente 1 ponto extra ao custo total. Então, para possuir um Superpoder de Contra-Ataque Mental (Fogo 4, Telepatia), você vai pagar 5 pontos. No entanto, caso você JÁ possua a Vantagem Telepatia, não precisa pagar o ponto extra.
Para magias que tenham qualquer outra exigência (Clericato, Paladino, Artes, Animais...), acrescente 1 ponto extra ao custo total para cada exigência. Então, um Superpoder de Paralisia (Terra 1, Clericato) vai custar 2 pontos, O custo não muda mesmo que você já tenha a(s) exigência(s) da magia (isso só vale para Telepatia).
Um Superpoder consome metade dos Pontos de Magia (arredondando para cima) normalmente gastos com a magia correspondente.
O efeito de algumas magias depende do Focus do mago. Uma Força Mágica, por exemplo, oferece Força diferente para Focus diferentes. Isso vai afetar o custo do Superpoder. Então, se você quiser um Superpoder de Força Mágica 3, vai custar 3 pontos.
Você tem a escolha de usar os níveis inferiores da mesma magia (neste caso, Força Mágica 1 e 2) sempre que quiser, mas não de outras magias.
Cada magia conta como uma Vantagem, e deve ser comprada separadamente. A magia Corpo Elemental, por exemplo, exige Focus 5. Caso você pague 5 pontos por um Superpoder de Corpo Elemental, isso NÃO quer dizer que você pode realizar outras magias ou efeitos de Focus 5, 4 ou menos. Um Superpoder NÃO oferece Focus ou outras magias de qualquer tipo.
Um Superpoder tem o mesmo efeito de uma magia, mas NÃO É o mesmo que uma magia. Não se pode ensiná-lo, aprendê-lo, registrá-lo em pergaminho ou coisas assim. No entanto, um Superpoder VAI afetar criaturas que sejam afetadas apenas por magia.
Para magias que sejam ligadas a um Caminho Elemental (como Ataque Mágico, Proteção Mágica, Corpo Elemental...), você deve escolher esse Caminho durante a compra do Superpoder. Se comprar um Corpo Elemental de Trevas 8, por exemplo, não pode usar Corpo Elemental de qualquer outro elemento.
Superpoderes Impossíveis: note que algumas magias não

servem para virar Superpoderes (ou seriam quase inúteis). Uma Nobre Montaria, que serve para convocar um grifo, não funcionaria na Terra – pois aqui não existem grifos! E um esconjuro de Mortos-Vivos seria de pouca valia no mundo moderno, onde não existem mortos-vivos.
Tudo depende das criaturas que existem no cenário onde acontece a campanha.
Prefira Vantagens: antes de comprar um Superpoder, verifique se já não existe uma Vantagem com o mesmo efeito. Por exemplo: a magia Ao Alcance da Mão pode ser comprada como um Superpoder por caros 4 pontos – mas a Vantagem Membros Elásticos faz exatamente a mesma coisa, e custa apenas 1 ponto.
Além disso, você não gasta Pontos de Magia para usar a Vantagem.

Telepatia (2 pontos)
Você tem o poder de ler a mente de outras pessoas e saber o que estão pensando. Quando tenta ler a mente de alguém contra a sua vontade, a vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar o efeito: se o alvo teve sucesso, você falhou -e só pode fazer outra tentativa contra aquele alvo após 24 horas. Você só pode ler a mente de alguém que consiga ver.
Usar Telepatia quando você está calmo e concentrado não gasta PMs. Em situações de combate, no entanto, precisa gastar 1 PM para cada utilização.
Telepatia pode ser usada em combate para descobrir uma das Características de um adversário, à escolha do jogador (F, H, R, A, PdF, PVs ou PMs atuais). Cada uso conta como uma ação completa (ou seja, o personagem não pode fazer mais nada durante aquele turno). O alvo tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.
Magias que usem Telepatia podem ser usadas em combate sem qualquer custo extra em PMs.
Quaisquer bônus ou penalidades em testes de Resistência contra magia também valem para Telepatia.

Teleporte (2 pontos)
Você é capaz de desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Teleportar-se para lugares que estejam à vista não exige nenhum teste. Para lugares que não possa ver (do outro lado de uma parede, por exemplo), faça um teste de Habilidade: se falhar, nada acontece; se tiver sucesso, você desaparece de onde estava e reaparece onde quiser. Você não pode levar outras pessoas ou objetos consigo.
A distância máxima que você pode atingir é igual a dez vezes sua Habilidade, em metros. Assim, se você tem Habilidade 2, pode se teleportar a até 20 metros. Teleporte concede um bônus de +1 em testes de Esquiva (não cumulativo com Aceleração).

Tiro Carregável (2 pontos)
Você tem a capacidade de concentrar energia para um tiro muito mais poderoso que o normal – seja acumulando carga em sua arma de raios, seja concentrando mais energia chi nas mãos, seja fazendo mais pontaria com sua pistola ou arco.
Usar esse tiro exige que você gaste 2 PMs e também um turno inteiro se concentrando. No turno seguinte, faça seu ataque normal, mas com PdF dobrado (para distância e dano). Exemplo: um personagem com H2, PdF4 emprega um turno concentrando energia e, no turno seguinte, faz seu disparo. Sua Força de Ataque será 2+(4x2), total FA10.

Tiro Múltiplo (2 pontos)
Você pode fazer mais ataques com PdF em um único turno. Cada disparo (incluindo o primeiro) consome 2 PMs. Assim, atacar quatro vezes na mesma rodada consome 8 PMs, por exemplo. O número máximo de ataques que você pode fazer por turno é igual à sua Habilidade.
A Força de Ataque de cada golpe conta separadamente para vencer a Força de Defesa do inimigo. Você não pode somar a FA de seus vários ataques.
O Tiro Múltiplo pode ser baseado apenas em Poder de Fogo, nunca em Força.
Usar esta Vantagem requer uma ação completa.

Tiro Penetrante (1 ponto)
Seus ataques à distância são tão poderosos que você pode atravessar o corpo de um adversário com seus disparos e ainda por cima atingir a um outro que esteja logo atrás dele.
Quando o personagem realizar um ataque à distância bem sucedido e um outro adversário estiver atrás de seu alvo (em linha reta), poderá gastar 1 PM e realizar outro ataque como uma ação livre com um redutor cumulativo de FA-1 para cada alvo subseqüente. O ataque poderá continuar enquanto houver alvos em linha reta e dentro do alcance do PdF e/ou item utilizado, ou até o disparo atingir uma superfície sólida (como uma parede de pedra) ou até se esgotarem os PMs do personagem.

Toque de Energia (1 ponto)
Você pode transmitir pela própria pele uma poderosa carga de energia, capaz de gerar uma Força de Ataque igual à sua Armadura: um personagem com Armadura 3 terá FA 3+1d. Habilidade não é incluída.
A carga atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corporal, mesmo que não estejam tocando

diretamente o personagem. Estas qualidades tornam Toque de Energia ótimo para se proteger contra um grande número de atacantes. Cada utilização consome 4 PMs.
Esta Vantagem substitui a antiga Eletricidade, com a diferença de que pode provocar dano de qualquer tipo: elétrico, calor/fogo, frio/gelo, corte (talvez por lâminas que saem de sua armadura), perfuração (lanças)... o que você puder pensar. Para mais detalhes, veja Tipos de Dano.
Usar esta Vantagem requer uma ação parcial.

Torcida (1 ponto)

Um grupo de admiradores acompanha você, e torce por seu sucesso. Às vezes esse fã-clube pode ser um verdadeiro estorvo, tirando seu sossego e seguindo você por toda a parte. Mas, em combates, eles são preciosos.
Entre outras coisas, o maior benefício de uma Torcida é que ela aumenta seu moral. Durante uma luta, quando uma torcida está vibrando por você e vaiando o oponente, você ganha H+1 e impõe H-1 ao oponente.
Você recebe esses benefícios sempre que houver uma torcida presente -não necessariamente a SUA torcida, mas qualquer público que seja a seu favor (ou contra o oponente, tanto faz). Claro que nem sempre haverá espectadores para torcer por você!

Troglodita - Racial (3 pontos)

Trogloditas, ou Trogs, são uma raça guerreira de homens-lagarto subterrâneos. Em geral são malignos e inimigos das raças humanas e semi-humanas, mas membros desgarrados podem acabar se tornando heróis aventureiros. Gostam muito de cerveja e objetos feitos de aço.
Eles recebem F+1 e A+1 (máximo de F5 e A5).
Têm Infravisão (de Sentidos Especiais) e, por sua pele camaleônica, também possuem Invisibilidade (mas não funciona em situações de combate).
Trogs também sofrem os efeitos de Aparência Monstruosa e, por serem de sangue frio, têm Vulnerabilidade: Frio/Gelo.
Suas capacidades como magos são limitadas: apenas aqueles com Clericato podem usar magia, e mesmo assim nunca podem ter Focus maior do que 3 em qualquer Caminho.
O óleo fedorento dos Trogloditas obriga o alvo a fazer um teste de Resistência; falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, durante 10 rodadas. O Trog só poderá fazer isso outra vez após 24 horas.

Usar Armas (variável)

Esta Vantagem diz em quais tipos de armas o personagem possui treinamento e sabe utilizar.
Armas medievais simples (0 pontos): o personagem é treinado no uso de três armas da lista de armas simples.
Para cada novo grupo de três armas que o personagem queira usar, a Vantagem custará 1 ponto.
Armas medievais comuns (1 ponto): o personagem é treinado no uso de duas armas da lista de armas comuns.
Armas medievais exóticas (1 ponto): o personagem é treinado no uso de uma arma da lista de armas exóticas.
Armas modernas simples (0 pontos): o personagem é treinado no uso de três armas da lista de armas simples.
Para cada novo grupo de três armas que o personagem queira usar, a Vantagem custará 1 ponto.
Armas modernas comuns (1 ponto): o personagem é treinado no uso de duas armas da lista de armas comuns.
Armas modernas exóticas (1 ponto): o personagem é treinado no uso de uma arma da lista de armas exóticas.
Para personagens que queiram usar armas que não são adequadas ao seu período de tempo (um aventureiro medieval usando uma arma moderna), o custo da Vantagem sobe em 2 pontos.

Usar Armaduras (variável)

Esta Vantagem diz quais tipos de armaduras o personagem sabe e pode utilizar.
Armaduras medievais leves (1 ponto): o personagem é treinado no uso de todas as armaduras da lista de armaduras leves.
Armaduras medievais médias (2 pontos): o personagem sabe usar todas as armaduras da lista de armaduras médias.
Armaduras medievais pesadas (2 pontos): o personagem sabe usar todas as armaduras da lista de armaduras pesadas.
Armaduras modernas leves (1 ponto): o personagem sabe usar todas as armaduras da lista de armaduras leves.
Armaduras modernas médias (2 pontos): o personagem sabe usar todas as armaduras da lista de armaduras médias.
Armaduras modernas pesadas (2 pontos): o personagem sabe usar todas as armaduras da lista de armaduras pesadas.
Para personagens que queiram usar armaduras que não são adequadas ao seu período de tempo (um aventureiro moderno usando uma armadura medieval), o custo da Vantagem sobe em 2 pontos.

LISTA DE DESVANTAGENS

Abominação - Condicional (especial)

Uma Abominação é um Licantropo que foi mordido por um Vampiro. Quando isso acontece o Licantropo morre, pois seu sistema imunológico tentará expulsar o sangue vampírico a qualquer custo, através de cada poro do corpo.
Mas há uma chance bem pequena de que o Licantropo sobreviva. Ele deve obter um sucesso em um teste de R-4. Se isso acontecer, o Licantropo se transforma em uma Abominação – uma criatura de imenso poder, que combina as habilidades especiais de Vampiros e Licantropos.
O personagem será capaz de controlar sua transformação e, além dos demais efeitos de Licantropo, também receberá:
Morto-Vivo: o personagem Abominação é considerado um Morto-Vivo, seguindo as regras normais dessa Desvantagem, contudo eles não são afetados por magias de controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.
Imortal: o personagem pára de envelhecer, podendo apenas ser morto e não mais morrer de morte natural.
Dependência: a Abominação precisa beber sangue todos os dias ou enfraquecerá até morrer.
Bônus de Habilidade: geralmente, um personagem Abominação estará sozinho: ele nunca mais será aceito pelos outros de sua espécie e nem mesmo pelos vampiros, passando a odiar os dois lados. O bônus de H+1 será aplicado em combates tanto contra Vampiros quanto Licantropos.
Uma Abominação não transmite sua maldição para outras criaturas.
Caso seja curada da maldição, a Abominação volta a ser um Licantropo normal.
Uma vez que Licantropos se tornam Abominações após terem sido mordidos por um Vampiro, isso não é permitido para personagens jogadores recém criados.
Por isso não existe um custo em pontos para essa Desvantagem (ou seria Vantagem?!).

Ambiente Especial (-1 ponto)

Você é dependente de seu ambiente de origem, seja a água, clima ártico ou outro terreno que não existe em abundância no local da campanha.
Você pode ficar afastado de seu ambiente durante um

número de dias igual à sua Resistência; quando esse prazo se esgota, você começa a perder 1 ponto de Força e 1 ponto de Resistência por dia (com isso seus Pontos de Vida e de Magia também vão cair!).
Você ficará fraco, mas não morrerá -um personagem ainda pode continuar vivo com F0, R0 e apenas 1 PV.
Para evitar isso ou restaurar sua Força e Resistência perdidas, você deve permanecer pelo menos 24 horas em seu ambiente natural.

Assombrado (-2 pontos)
Existe algum tipo de assombração, fantasma ou aparição dedicado a atormentar você. Pode ser alguém que você matou, ou alguém afirmando ser a única pessoa que pode ajudá-lo.
Ninguém mais pode ver esse fantasma além de você. Ele só deixa você em paz quando está satisfeito ou cansado.
Sempre que você entra em combate, o Mestre joga um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o fantasma apareceu para assombrá-lo, e você vai sofrer um redutor de -1 em TODAS as suas Características até que ele vá embora. A critério do Mestre, esse fantasma também pode aparecer para incomodá-lo em outras ocasiões.

Azar (-2 pontos)
É uma espécie de Maldição, mas pior. Você é o foco de má sorte aonde quer que vá. Estará sempre no lugar errado na hora errada. Você sempre terá uma chance de que as coisas não dêem certas.
Em regras, o jogador deve rolar 1d após ele ter sido bem sucedido em qualquer tipo de teste (com exceção de Esquivas). Em caso de um resultado 6, o personagem foi azarado e seu sucesso no teste anterior é cancelado.
Um mago com esta Desvantagem é um desastre, pois deverá rolar 1d até mesmo antes de conjurar uma magia. Um resultado 6 representa a falha na conjuração da magia (e a perda dos Pontos de Magia necessários).
O Mestre terá também a liberdade de fazer alguma coisa sair errada para você uma vez em cada SESSÃO de jogo (se alguma coisa, ou teste, ainda não deram errado).
Esta Desvantagem não pode ser combinada com a Vantagem Sorte.

Bateria (-1 ponto)
Você tem uma reserva de energia que lhe permite viver, mas essa reserva só funciona durante um certo limite de tempo: 12 horas para cada ponto de Resistência (um personagem com R2 pode ficar ativo durante 24 horas, por exemplo). Quando esse limite se esgota, você deve cessar suas atividades durante 1d horas, até que sua bateria esteja recarregada. A recarga só é possível com repouso absoluto.
Esta Desvantagem só pode ser possuída por Máquinas e Construtos (veja em Vantagens e Desvantagens, e Máquinas e Veículos).

Código de Honra (-1 ponto cada)
Você segue um código rígido que o impede totalmente de fazer (ou deixar de fazer) alguma coisa.
São como as Diretrizes de Robocop ou as Leis da Robótica de Isaac Asimov. Você nunca pode desobedece-las,
mesmo que sua vida dependa disso.
1a. Lei de Asimov: jamais causar mal a um ser humano (APENAS seres humanos!) ou, por omissão, permitir que um ser humano sofra qualquer mal.
2a. Lei de Asimov: SEMPRE obedecer ordens de seres humanos, exceto quando essas ordens violam qualquer outro Código que você possua.
Código de Área: nunca lutar em áreas urbanas ou rurais/ selvagens (escolha uma das duas).
Código do Caçador: nunca matar (combater ou capturar, quando necessário, mas nunca matar) filhotes ou fêmeas grávidas de qualquer espécie. Nunca abandonar uma caça abatida. Sempre escolher como oponente a criatura mais perigosa que esteja à vista.
Código dos Cavalheiros: nunca atacar uma mulher (ou fêmea de qualquer espécie), nem mesmo quando atacado, e nem permitir que seus companheiros o façam. Sempre atender um pedido de ajuda de uma mulher.
Código de Combate: nunca usar Vantagens ou armas superiores às do oponente, nem atacar oponentes caídos ou em desvantagem numérica.
Código da Derrota: nunca se permitir ser capturado com vida e nunca aceitar a derrota. Caso seja reduzido a 0 Pontos de Vida (apenas em situações de combate honrado, um contra um) ou capturado (em qualquer situação), você DEVE tirar a própria vida.
Código dos Heróis: sempre cumprir sua palavra, sempre proteger qualquer pessoa ou criatura mais fraca que você, e jamais recusar um pedido de ajuda.
Código da Honestidade: nunca roubar, trapacear, mentir ou desobedecer às leis locais, nem permitir que seus companheiros o façam.
Código Ninja: sempre cumprir sua missão, mesmo ao custo da própria vida.
Você pode coletar vários itens e criar um grande Código de Honra, que conta como uma única Desvantagem. Então, se quiser seguir até quatro leis, você terá um único Código de Honra no valor total de -4 pontos (e também será alguém muuuito honrado e bonzinho...).

Curto-Circuito (-2 pontos)
Esta é simplesmente uma versão tecnológica de Assombrado: em situações extremas (combates, momentos de tensão...), você pode sofrer um curto.
Sempre que entra em combate, jogue um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que o defeito se manifestou, e você vai sofrer um redutor de -1 em TODAS as suas Características até que o combate ou situação termine.

Deficiência Sensorial (variável)
Você tem sentidos que apresentam algum tipo de problema. A lista a seguir apresenta as Deficiências e seus custos.
Audição Debilitada (-1 ponto): o personagem não chega a ser surdo, mas sua audição é fraca. Todos os testes relacionados com audição impõem um redutor de -2 ao personagem, porém ele recebe +1 em testes para resistir a ataques baseados em Som.
Esta Desvantagem não pode ser combinada com Audição Aguçada e com Surdez.
Cegueira (-3 pontos): o personagem não enxerga. Seu movimento cai pela metade em áreas desconhecidas por ele, a não ser que esteja sendo amparado por outro personagem ou criatura. O personagem cego também sofre um redutor de H-1 para fazer ataques corporais, e H-3 para ataques à distância e Esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H-2 para ataques à distância e Esquivas), além de H-2 em testes de Perícias que envolvam a visão.

Esta Desvantagem não pode ser combinada com Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X (todos da Vantagem Sentidos Especiais).

Disosmia/Ageusia (0 pontos): o personagem é incapaz de sentir o cheiro e sabor de nada. Você será sempre capaz de comer TUDO o que lhe ponham na frente, não diferenciando um bife mal-passado de um pedaço de carne decomposta.

Esta Desvantagem não pode ser combinada com Olfato Aguçado (da Vantagem Sentidos Especiais).

Mudez (-2 pontos): o personagem não é capaz de falar. Toda a comunicação com outros (e do próprio jogador com os outros jogadores, caso não possua a Especialização Idioma de Sinais – de Idiomas) deverá ser por escrito (se o personagem não for Inculto) ou com linguagem de sinais.

O personagem não pode conjurar magias, pois não pode pronunciar as palavras mágicas.

Surdez (-2 pontos): você não ouve nada. Qualquer informação deve ser transmitida a você através de escrita (se você não for Inculto), sinais ou Telepatia. Você também é imune a danos (mágicos ou não) baseados em Som.

Esta Desvantagem não pode ser combinada com Audição Aguçada e Audição Debilitada.

Visão Debilitada (-1 ponto): o personagem não chega a ser cego, mas possui um distúrbio na visão: pode ser míope, daltônico, só enxerga em duas cores, etc. Personagens com esta Desvantagem recebem um redutor de H-1 em testes de Perícias relacionadas à visão (Condução, Química, Rastreamento, etc). Esta Desvantagem não pode ser combinada com Cegueira e Visão Aguçada.

Dependência (-2 pontos)

Você depende de alguma coisa rara, proibida ou desumana para continuar existindo - sendo quase sempre alguma coisa que envolve a morte de outros seres humanos ou outro tipo de crime grave.

Essa Dependência pode ser agradável ou não, mas você DEVE satisfazê-la todos os dias. Se não o fizer, vai sofrer um redutor cumulativo de -1 em Resistência (o que também vai reduzir seus PVs e PMs) por dia.

Caso sua Resistência chegue a 0, você terá apenas 1 PV e mais um dia de vida: se não alimentar sua Dependência, morrerá. Quando satisfaz a Dependência, sua Resistência retoma imediatamente ao normal.

Esta Desvantagem é mais apropriada para vilões NPCs, não personagens jogadores.

Devoção (-2 pontos)

Você é devotado a um dever sagrado, uma grande missão ou uma profunda obsessão. Sua vida é dedicada a cumprir esse dever, e nada mais importa.

Um personagem com uma Devoção raramente se desvia de seu grande objetivo - e, quando o faz, não consegue se empenhar na tarefa: sempre que está envolvido em qualquer coisa que não tenha ligação direta com sua Devoção, você sofre um redutor de -1 em TODAS as suas Características.

Você NÃO pode possuir uma Devoção que seria usada em TODAS as situações de combate, como "derrotar todos os meus oponentes" ou "lutar sempre para provar minha força".

Esqueleto · Condicional (-2 ou -3 pontos)

Estes são o tipo mais fraco de Morto-Vivo, simples amontoados de ossos que andam e lutam. Eles não surgem naturalmente; costumam ser invocados por magos necromantes e clérigos (um ato considerado criminoso e maligno na maioria das culturas) para atuar como guardas.

Além das imunidades normais possuídas pelos Mortos-Vivos, Esqueletos têm Invulnerabilidade a Frio/Gelo e Armadura Extra contra corte e perfuração (afinal, não têm carne que possa ser ferida). Por outro lado, são os únicos Mortos-Vivos que NUNCA podem recuperar Pontos de Vida, nem mesmo com descanso ou magia. Uma vez danificados, é para sempre - e uma vez destruídos, nunca podem ser restaurados. Isso faz deles uma escolha muito ruim como personagens jogadores, mas são bons como adversários.

Quase todos os Esqueletos são silenciosos, totalmente mudos; aqueles capazes de falar o fazem com uma voz estridente e arranhada (para esqueletos mudos a Desvantagem vale -3 pontos). Um Esqueleto nunca pode se fazer passar por um ser vivo, mesmo disfarçado. Eles sofrem os efeitos de Aparência Monstruosa, e têm como Devoção seguir as ordens de seu invocador.

Fantasma · Condicional (4 pontos)

Ao contrário de Esqueletos e Zumbis, Fantasmas são Mortos-Vivos imateriais - espíritos descarnados. Eles não podem ser invocados; quando surgem, geralmente é porque algum motivo poderoso e particular impede que tenham o descanso eterno.

Obviamente, Fantasmas não têm um corpo físico. Sofrem dano APENAS por magia e armas mágicas. Eles podem levantar peso, atacar e realizar demais atos, mas não fazem isso usando seu corpo verdadeiro - e sim por força de vontade, mas usando seus atributos físicos normais.

Quando destruídos, Fantasmas ressurgem mais tarde no local onde morreram. Um Fantasma nunca pode ser completamente destruído; ele está preso a este mundo por amor, raiva, vingança ou razões que ele próprio não consegue entender, mas sempre estará envolvido em uma missão interminável.

Fantasmas podem se fazer passar perfeitamente por humanos vivos - exceto ao toque, é claro. Eles também revelam sua real natureza quando usam qualquer poder sobrenatural; nesse momento se tornam translúcidos, semitransparentes.

Fantasmas sofrem dano apenas por magia e armas mágicas. Para fantasmas, Invisibilidade, Levitação e Possessão custam 1 ponto cada, em vez de 2. Quando destruídos eles sempre retornam (como na Vantagem Imortal) e podem usar a magia Pânico (com alcance igual à sua Resistência) como uma habilidade natural, sem gastar PMs. Todos têm uma Devoção de algum tipo.

Fetiche (-1 ponto)

Você não pode fazer mágica sem um objeto especial que usa para canalizar seu poder. Esse objeto costuma ser uma varinha ou cajado para os magos, um amuleto sagrado para

clérigos e paladinos, um instrumento musical para bardos, ou qualquer outro objeto. Se perder, deixar cair ou ficar sem esse objeto por algum motivo, você não vai poder usar mágica até recuperá-lo ou conseguir outro igual.
Se por qualquer motivo você deixar cair seu objeto mágico, vai gastar uma ação parcial para recuperá-lo. O fetiche não é um objeto raro: se perdê-lo você pode encontrar, comprar ou até improvisar outro facilmente. No caso de um fetiche quebrado ou improvisado (por exemplo, um galho de árvore para substituir uma varinha), você sofre um redutor temporário de -1 em todos os seus Focus.
Esta Desvantagem também pode fazer parte de um Superpoder, reduzindo seu custo. Então, se você tem um Superpoder de Força Mágica 5 (5 pontos) que depende de um amuleto, cetro, anel de força ou outro item, essa Vantagem vai custar 4 pontos. Muitos super-heróis têm poderes que dependem de artefatos, engenhocas e outros itens fantásticos (que não podem ser improvisados tão facilmente em caso de perda).
Um Fetiche ligado a um Superpoder (e somente nesse caso) não conta em seu limite de Desvantagens. Ele também não afeta outros poderes que você tenha.
Então é possível para um mesmo personagem ter alguns Superpoderes ou Magias com Fetiche, e outros sem.

Fraqueza (-2 a -4 pontos)

Esta Desvantagem é parecida com uma Devoção, Assombrado ou restrição de Superpoder. Sob uma determinada condição, você fica mais fraco e debilitado, sofrendo um redutor cumulativo de –1 em TODAS as suas características e Focus (se houver). O custo da Fraqueza depende da condição:
Incomum (-2 pontos): acontece pelo menos 25% do tempo. Por exemplo, você enfraquece quando vê a cor vermelha; quando escuta a palavra "sim" ou "não"; quando fica molhado; quando pisa em grama; quando sente cheiro de perfume; quando alguém tira uma foto sua; quando está sem fazer uma refeição decente há menos de uma hora...
Comum (-3 pontos): acontece pelo menos 50% do tempo. Pr exemplo, você fica fraco quando exposto ao escuro ou à luz do dia; quando está sozinho; quando há animais por perto...
Muito Comum (-4 pontos): quase o tempo todo. Por exemplo, você enfraquece quando está sendo observado; quando está seco; quando fica sem ouvir música (e você será um grande fã de walkman...); quando tira os pés do chão por qualquer motivo (incluindo entrar em um veículo ou elevador).
Caso a condição especial que enfraquece você aconteça, além do redutor nas Características, você não pode usar nenhum Superpoder ou Vantagem (como escapar com um Teleporte, por exemplo), a menos que antes seja bem sucedido em um teste de Resistência (lembrando que no momento você tem Resistência reduzida). Você pode fazer uma nova tentativa por rodada.
Se a qualquer momento sua Resistência chegar a 0, na rodada seguinte você estará com 0 PVs e Muito Fraco (veja em Testes de Morte). Na rodada seguinte, fica Inconsciente. Na seguinte, Ferido – e assim por diante, até chegar a Morto.
Caso consiga se afastar da fonte de sua Fraqueza (ou caso ela seja removida de alguma forma), você começa a se recuperar lentamente. Cancele um redutor de -1 a cada minuto (ou a cada 5 rodadas).
Os jogadores só podem escolher sua Fraqueza com aprovação do Mestre, e ele pode proibir ou modificar qualquer Fraqueza que considere injusta.

Fúria (-1 ponto)

Sempre que você sofre qualquer dano ou fica irritado por qualquer motivo (a critério do Mestre), deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, entra em um tipo de frenesi de batalha e ataca imediatamente o alvo de sua irritação.
Durante a fúria você luta melhor (F+1 e H+1) e não sente medo, mas também não pensa claramente: jamais pode se esquivar, usar magia, ou qualquer Vantagem que use PMs ou conceda benefícios em combate.
A fúria só termina quando você ou seu oponente são derrotados, ou caso o oponente consiga fugir. Quando tudo acaba, o personagem que estava em Fúria fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de -1 em Força e Habilidade durante uma hora. Se ele entrar em Fúria outra vez nesse período, os redutores são cumulativos.

Goblin - Racial (-2 pontos)

Goblins são uma raça humanóide de pequena estatura (cerca de 1m), muito comum em mundos fantásticos. Em geral são malignos, mas uns poucos podem ser heróis.
Sua pele tem cor de terra, seus olhos são muito vermelhos e brilham na escuridão. Quase ninguém confia neles, mas podem ser contratados para trabalhar por preço baixo. Em regiões selvagens, grandes grupos de goblins costumam estar sob o comando de um líder ou mesmo um rei, que cavalga um grande lobo ou outro tipo de criatura.
Para Goblins, a Perícia Crime custa apenas 1 ponto, em vez de dois. Todos os Goblins já começam com a Desvantagem Má Fama, sem ganhar pontos por ela.
Goblins nunca podem ser magos. Caso comprem Clericato, terão direito a um Focus máximo de 2 em quaisquer Caminhos, exceto Luz.
Goblins vivem no subsolo e enxergam bem no escuro, como os elfos, mas não na escuridão total.
Também recebem um bônus de +1 em seus testes de Resistência contra doenças comuns, não mágicas.

Inculto (-1 ponto)

Alguns aventureiros podem ter grande poder de combate, mas são pouco espertos. Outros não são exatamente incultos - apenas nativos de outra cultura, e não conhecem bem a linguagem ou costumes locais.
Um personagem com esta Desvantagem não sabe ler, ou tem muita dificuldade em fazê-lo, e também não consegue se comunicar com outras pessoas. Mas se você tem um Mestre, Patrono, Parceiro, Aliado, Protegido Indefeso ou outro personagem representado por uma Vantagem ou Desvantagem, ele será capaz de entender você.

Inimigo (-1 ou -2 pontos cada)

É o contrário de Aliado. Você tem um inimigo que está sempre tentando derrotar ou acabar com você.

Esse inimigo é um NPC, controlado pelo Mestre, e você nunca sabe quando ele vai aparecer.

Um Inimigo mediano, de poder similar ao seu (feito com a mesma quantidade de pontos), é uma Desvantagem de 1 ponto. O inimigo desse tipo mais clássico é o "gêmeo maligno", uma copia exata do seu personagem. Por 2 pontos você pode ter um inimigo muito mais poderoso que você (feito com muitos mais pontos!). Inimigos podem ser escolhidos ou sugeridos pelo jogador, mas sempre construídos (ou modificados) pelo Mestre.

Caso um inimigo seja destruído para sempre, ele pode ser substituído por outro mais poderoso. O personagem não recebe pontos extras por isso.

Insano (0 a -3 pontos)

Você e louco. Após dois minutos de conversa, ninguém com um pingo de inteligência confia ou acredita em você. Apenas seu Aliado, Mestre, Patrono ou Parceiro, se você tem algum.

Existem muitas formas de insanidade. Algumas um pouco mais graves, de forma que representam uma Desvantagem maior (2 ou 3 pontos). Outras, mais suaves, não pagam nada (0 pontos), mas podem ser adquiridas em campanha (como uma Desvantagem Condicional), como efeito de alguma magia, maldição ou ataque especial de criaturas.

Todas as formas de insanidade podem ser vencidas temporariamente com um teste de Resistência -3 (ou apenas um teste normal, caso isso apareça na descrição de cada insanidade), mas o Mestre só deve autorizar estes testes em situações extremas.

Lembre-se também que, em todas estas variantes, o efeito normal de Insano (ninguém confia em você) continua valendo; mesmo que seu problema não seja evidente, você ainda fala e se comporta de forma estranha e suspeita.

Note que algumas formas de Insano são idênticas a certas Desvantagens já existentes, como Fúria, Devoção, Assombrado e outras. Novamente, isso acontece porque tais problemas mentais podem ser ganhos em campanha.

Insano - Catatônico (2 pontos): você pode perder subitamente a capacidade de falar, se mexer e responder a estímulos - o que costuma ser perigoso quando acontece em combate! Um resultado 4, 5 ou 6 antes de um combate (ou em outra situação que o Mestre determinar) significa que você ficou catatônico. Esse estado dura por 1d turnos. Após esse tempo, o personagem deverá passar em um teste R+1, caso contrário irá permanecer catatônico por mais 1d turnos (e um novo teste de R+1 poderá ser feito). Se um personagem com esse tipo de insanidade for abandonado, poderá definhar até a morte.

Insano - Cleptomania (1 ponto): você rouba coisas que não precisa, não por seu valor, apenas por serem interessantes. Sempre que surgir a chance de roubar algo, deve ser bem sucedido em um teste de Resistência para evitar. Um cleptomaníaco nunca devolve para os donos o produto de seus roubos, e lutará para evitar que isso aconteça.

Insano - Compulsivo (1 ponto): existe alguma coisa que você precisa fazer constantemente, pelo menos uma vez por hora; tomar banho, lavar roupa, comer lasanha, tocar harpa, roer as unhas, ler quadrinhos... alguma coisa que consome pelo menos 1d minutos de cada vez. Se ficar mais de uma hora sem fazer essa coisa, deve fazer um teste de Resistência por turno. Se falhar, você vai deixar tudo que estiver fazendo (inclusive lutar!) para satisfazer sua compulsão Você NÃO PODE ter como compulsão alguma coisa que possa ser feita enquanto se luta!

Insano - Demência (1 ponto): sua inteligência e capacidade de aprendizado são reduzidas. Em regras, isto é o mesmo que ser Inculto: você não sabe ler ou escrever, nem se comunicar com outras pessoas (exceto um Mestre, Patrono, Parceiro ou Aliado).

Insano - Depressivo (2 pontos): você pode perder subitamente a motivação de viver, o que costuma ser perigoso quando acontece em combate! Em termos de regras isto é o mesmo que Assombrado (um resultado 4, 5 ou 6 antes de um combate significa um redutor temporário de 1 em todas as suas Características).

Insano - Distraído (0 pontos): você tem grande dificuldade para se concentrar em alguma coisa na qual não está interessado (ou seja, qualquer coisa que não esteja ligada a uma Devoção, Dependência, Código de Honra...). Você sofre um redutor extra de 1 (cumulativo com quaisquer outros) em qualquer teste envolvendo algo que você não deseja muito fazer.

Insano - Esquizofrênico (0 pontos): você ouve vozes que o perseguem ou querem matá-lo e, às vezes vê pessoas ou criaturas que não existem.

Insano - Fantasia (1 ponto): você acredita ser alguém ou alguma coisa que não é, ou acha que pode fazer alguma coisa de que não é capaz. (Eu sou um mago! Eu tenho tentáculos! Eu posso voar! Eu sou o Mestre Arsenal!) Você fala de si mesmo o tempo todo para anunciar sua fantasia para todos à volta.

Insano - Fobia (1 a 3 pontos): você tem medo terrível de alguma coisa. Sempre que é exposto a essa coisa, deve fazer um teste de R. Se falhar, fica apavorado e tenta fugir de qualquer maneira, em velocidade máxima (o mesmo efeito da magia Pânico).

O valor da Fobia depende daquilo que você teme: 1 ponto para uma coisa incomum, que você encontra em pelo menos 25% do tempo (lugares altos, estrangeiros, insetos, água, sangue, pessoas mortas...); 2 pontos para uma coisa comum, que você encontra 50% do tempo (escuridão, lugares fechados, animais...); e 3 pontos para algo que você encontra quase o tempo todo (pessoas, veículos, lugares abertos, barulhos altos, vento, aparelhos eletrônicos, música...)

Insano - Furioso (1 ponto): exatamente igual à Fúria; se você sofre qualquer dano ou fica irritado e falha em um teste de Resistência, ataca imediatamente o alvo de sua irritação. Todos os outros efeitos são idênticos à Desvantagem.

Insano - Hipossônia (-2 pontos): você nunca consegue dormir direito, apenas cochilar. Você somente recupera metade de seus PVs perdidos quando descansa.

Insano - Histérico (-2 pontos): você pode começar a rir ou chorar sem controle e sem motivo.
Como acontece com Depressão, em termos de regras isto é o mesmo que Assombrado.
Insano - Homicida (-2 pontos): precisa matar um ser humano (ou semi-humano) a cada 1d dias. Se não cometer um assassinato quando o prazo se esgotar, deve fazer um teste de Resistência por hora; uma falha significa que vai tentar atacar e matar a primeira pessoa que encontrar. (Precisa dizer que NÃO é recomendada para personagens jogadores?).
Insano - Megalomaníaco (-1 ponto): você acredita ser invencível, imortal, alguém destinado a realizar um grande objetivo - e ninguém jamais conseguirá detê-lo!
Você com freqüência ignora perigos que poderiam matá-lo.
Nunca recusa um desafio, nunca se rende, nunca foge e sempre luta até à morte.
Insano - Mentiroso (-1 ponto): você nunca diz a verdade sobre coisa alguma, mesmo quando quer.
Com um teste de Resistência você pode vencer momentaneamente sua insanidade e dizer algo verdadeiro para seus amigos. (Seria interessante o Mestre fazer esse teste em segredo, para que os jogadores não saibam se podem confiar no colega...)
Insano - Múltipla Personalidade (0 pontos): isto é parecido com Forma Alternativa: você tem 1d personagens feitos com a mesma quantidade de pontos, mas com outras Características, Vantagens, Desvantagens, Perícias e Focus.
Sim, esta Múltipla Personalidade é mesmo meio exagerada, porque sua própria aparência e poderes também mudam!
A mudança, claro, não está sob seu controle. A cada hora, ou em qualquer situação de perigo, o Mestre rola um dado; um resultado 4, 5 ou 6 indica que você mudou para uma de suas outras personalidades (role 1d para determinar qual personalidade). Uma personalidade não se lembra do que a outra fez. Na verdade, às vezes você nem acredita que tem esse problema!
Insano - Obsessivo (-2 pontos): exatamente igual à Devoção; você é obcecado em realizar um grande objetivo, e sofre redutor de -1 em todas as suas Características quando faz qualquer coisa que não esteja diretamente ligada a ele.
Insano - Paranóico (-1 ponto): você não confia em NINGUÉM - nem mesmo em seus amigos.
Nunca pede e nem aceita nenhuma ajuda (não, nem mesmo aquela magia ou poçãozinha de cura...). Não consegue descansar ou dormir direito: mesmo que esteja em uma estalagem ou outro lugar confortável, você recupera PVs e PMs como se estivesse em lugar inadequado (ou seja, só recupera um valor igual à sua Resistência).
Insano - Piromaníaco (-1 ponto): você possui um desejo de colocar fogo em coisas ou pessoas. Sempre que surgir a chance de incendiar algo (ou manter o incêndio), deve ser bem sucedido em um teste de Resistência para evitar. Um piromaníaco nunca apaga qualquer tipo de chamas, e poderá até mesmo lutar para evitar que isso aconteça.
Insano - Sonâmbulo (0 pontos): cada vez que dormir, role um dado: um resultado 4, 5 ou 6 indica que você começa a andar enquanto dorme. Você não pode lutar, mas acorda se sofrer qualquer dano.
Insano - Suicida (0 pontos): você não dá valor à própria vida. Embora não tenha coragem para se matar, sempre procura oportunidades de morrer - desafiando inimigos poderosos, correndo riscos desnecessários, fazendo coisas de forma impensada.
Você PODE ser Suicida e Imortal (o problema é que não vai ganhar muitos Pontos de Experiência - uma vez que não recebe nenhum ponto em aventuras durante as quais tenha morrido).

Interferência (-1 ponto)
Você emite continuamente um campo de interferência que prejudica o funcionamento de certos aparelhos.
Nenhuma mensagem de rádio pode ser enviada ou recebida nas redondezas (10m para cada Ponto de Vida que o personagem possui no momento), sendo assim impossível entrar em contato com um Aliado, Mestre ou Patrono. Adaptador, Memória Expandida e Sentidos Especiais não funcionam dentro da área, e a Desvantagem Curto-Circuito de qualquer personagem estará SEMPRE ativada. Perceba que, às vezes, a Interferência pode ser usada como VANTAGEM (afinal, ela também funciona contra inimigos...). Esta Desvantagem só pode ser possuída por Máquinas, Ciborgues e Construtos.

Lich · Condicional (especial)
Embora não seja o mais conhecido, o Lich é provavelmente o mais poderoso tipo de Morto-Vivo; ele surge como resultado do esforço de um clérigo ou mago que conseguiu se transformar em Morto-Vivo sem perder sua memória, sua sanidade e seus poderes mágicos. De fato, na maioria dos mundos medievais, os mais poderosos magos são Liches.
Tornar-se um Lich exige que o mago ou clérigo faça um amuleto que mais tarde vai guardar sua própria alma. Quando a magia se completa, a alma fica presa no objeto; e o mago ou clérigo se torna um Morto-Vivo, com poderes imensos para acrescentar aos que já tinha. A magia necessária para fabricar esse item é conhecida apenas pelos próprios Liches - que, é claro, não se interessam em ensiná-la!
Normalmente, antes de se tornar Lich, você deve primeiro derrotar outro Lich e arrancar dele o segredo.
Além das imunidades normais dos Mortos-Vivos, Liches podem sofrer dano APENAS por magia e armas mágicas. Eles também podem realizar todas as magias que conhecem sem nunca gastar Pontos de Magia... e eles conhecem MUITAS magias! Um Lich destruído sempre retorna mais tarde, a menos que o amuleto contendo sua alma seja destruído também; um Lich vai esconder esse amuleto no lugar mais inacessível que encontrar.
Uma vez que só magos ou clérigos muito poderosos se tornam Liches (após uma vida inteira de dedicação), isso não é permitido para personagens jogadores recém criados. Por isso não existe um custo em pontos para esta Vantagem. Ela serve apenas para NPCs.
A magia de Transformação em Lich tem como exigência Trevas 9 para magos, ou Trevas 8 e Clericato para clérigos. Fabricar o amuleto consome material equivalente a 340 Pontos de Experiência.
A Transformação em Lich concede +1 em todas as Características e Focus (podendo exceder o limite de 5), Imortal, Invulnerabilidade a todos os ataques (exceto magia e armas mágicas) e Resistência à Magia. Liches são totalmente imunes a Esconjuro de Mortos-Vivos, Paralisia e Transformação.

Má Fama (-1 ponto)

Você é famoso entre aventureiros, heróis e vilões, mas de uma forma que não gostaria. Talvez você tenha fracassado em alguma missão importante, foi derrotado ou humilhado publicamente, é um ex-criminoso tentando se regenerar, pertence a uma raça detestada... por algum motivo, ninguém acredita ou confia em você, seja de forma merecida ou não.
Você está sempre sob suspeita. Será mais difícil fazer com que confiem em você, e sua presença em um grupo vai tornar todos os outros suspeitos também. Caso seja constatado algum perigo, muito provavelmente você será perseguido mesmo que seja inocente.

Maldição (-1 ou -2 pontos)

Você foi alvo de uma maldição que o perturba todos os dias. Nada que você possa fazer vai acabar com essa sina; sempre ela voltará de alguma maneira. A natureza e efeito exatos da Maldição serão decididos pelo Mestre.
Maldição Suave (-1 ponto): essa Maldição é mais irritante ou constrangedora que qualquer outra coisa.
Ela nunca provoca nenhum redutor em seus testes. Por exemplo, pode ser que você se transforme em mulher quando molhado com água fria, e depois volte ao normal quando molhado com água quente. Isso seria uma Maldição suave.
Maldição Grave (-2 pontos): essa Maldição é algo que chega a colocar sua vida em risco. Se você se transforma em gatinho, porquinho ou pato quando é molhado com água fria (e com 0 em todas as Características, menos uma, enquanto está nessa forma...), isso seria muito mais sério!
Uma Maldição pode ser removida com a magia Cura de Maldição, lançada por um clérigo poderoso o bastante. No entanto, é quase certo que ele vai exigir algum tipo de compensação por esse grande serviço - seja em dinheiro, seja na forma de uma missão.

Meio-Vampiro · Racial (-1 ponto)

É raríssimo, mas um Meio-Vampiro pode nascer do cruzamento de uma humana e de um Vampiro. Vampiras nunca geram Meio-Vampiros.
Personagens Meio-Vampiros possuem aparência humana; o único traço vampírico são as presas que crescem quando eles precisam se alimentar, ou seja, possuem a mesma Dependência de seu pai Vampiro, mas não podem contaminar outras criaturas com o vampirismo.
Meio-Vampiros são mais fortes que um humano (recebem F+1, até um máximo de F5) e não possuem nenhuma das Vulnerabilidades de um Vampiro (luz do Sol, prata, símbolos sagrados, água benta, etc). Nos demais aspectos são humanos - envelhecem normalmente e podem ser feridos por qualquer tipo de ataque.
Entre os Vampiros, esta raça é conhecida como “Os que andam de dia”.

Modelo Especial (-1 ponto)

Por algum motivo, seu corpo é diferente: muito maior, menor, com membros nos lugares errados... diferente do padrão humanóide normal. Por esse motivo, você tem maior dificuldade para encontrar equipamentos e itens, pois estes precisam ser construídos ou adaptados especialmente para você.
O inverso também é válido: itens e máquinas feitas para você não servem para outros personagens.
Pertences pessoais que tenham sido escolhidos ou comprados durante a criação do personagem são, automaticamente, feitos para você.

Morto-Vivo · Condicional (-2 pontos)

Você está morto, mas não encontrou o descanso eterno. Alguma coisa prende você ao mundo físico.
Mortos-Vivos são imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente (ou seja, que tenham Telepatia como exigência) e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas. Contudo, eles podem ser afetados por magias como Controle ou Esconjuro de Mortos-Vivos.
Mortos-Vivos não podem ser curados com medicina, nem com magias, poções ou outros itens mágicos de cura (na verdade, usadas contra eles, essas coisas CAUSAM dano em vez de curar). Eles só podem recuperar Pontos de Vida com descanso, ou com a magia Cura para os Mortos, uma versão necromante de Cura Mágica. Mortos-Vivos nunca podem ser ressuscitados, exceto com um Desejo.
Mortos-Vivos enxergam no escuro e nunca precisam de sono, mas mesmo assim podem repousar para recuperar PVs e PMs. Eles podem usar Pontos de Magia de formas normais.
Todos os Mortos-Vivos têm um motivo forte que os mantêm presos a este mundo. Eles têm obrigatoriamente uma Devoção ou Dependência, sem receber pontos por ela. Devoções comuns são servir ao mago ou clérigo que o invocou, ou vingar-se de alguém
que o matou. A Dependência mais comum para eles é o vampirismo, mas existem também aqueles que sugam almas ou devoram cérebros.
Embora Mortos-Vivos possam pertencer a raças não humanas, eles perdem quaisquer poderes ou fraquezas raciais quando voltam da morte. Assim, um anão Morto-Vivo não tem quaisquer bônus ou benefícios da Vantagem Anão.
Ser um Morto-Vivo "genérico" é uma Desvantagem de 2 pontos.

Ponto Fraco (-1 ponto)

Você ou sua técnica de luta têm algum tipo de fraqueza. Um oponente que conheça seu ponto fraco ganha um bônus de H+1 quando luta com você. Alguém só pode descobrir seu ponto fraco se observar uma luta sua pelo menos uma vez.
Você pode tentar descobrir o Ponto Fraco de um lutador quando o observa em ação. Faça um teste de Habilidade enquanto assiste à luta: se tiver sucesso, e se ele tiver um ponto fraco, você o descobrirá - e terá um bônus de H+1 quando lutar com ele.
Se você tem Boa Fama ou Má Fama, então seu Ponto Fraco será automaticamente conhecido por praticamente TODOS os heróis e vilões!

Protegido Indefeso [-1 ponto cada]
Existe alguém que você precisa proteger de qualquer maneira. Essa pessoa será sempre visada pelos vilões, e você precisa protegê-la com a própria vida. Ter um Protegido é arriscado, pois os vilões podem tentar usá-lo como chantagem para vencer você!

Sua concentração nas lutas será prejudicada caso seu Protegido esteja em perigo, prisioneiro ou muito ferido; nessas situações você sofre um redutor de H-1, até que ele esteja são e salvo outra vez. Se o Protegido morrer ou desaparecer para sempre, você perde um ponto de Habilidade PERMANENTEMENTE.

Se quiser você pode ter mais de um Protegido, mas isso aumenta seus riscos. Caso dois ou mais Protegidos estejam em perigo ao mesmo tempo, seus redutores serão acumulados (dois Protegidos em perigo, por exemplo, impõem um redutor de H-2).

Restrição de Magia [-1 a -3 pontos]
Alguém com esta Desvantagem não pode usar magia em certas condições. Pode ser uma condição incomum (-1 ponto), comum (-2 pontos) ou muito comum (-3 pontos).

Os jogadores só podem escolher sua Restrição com aprovação do Mestre. Seguem alguns exemplos:

Incomum (-1 ponto): esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la em pelo menos 25% do tempo. Digamos, sua mágica não funciona quando você estiver molhado; durante uma das fases da lua; durante uma das estações do ano; contra goblinóides, mortos-vivos ou outra grande família de criaturas; sobre você mesmo...

Comum (-2 pontos): você vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Sua mágica não funciona à noite ou à luz do dia; contra todos os animais, todos os monstros (incluindo mortos-vivos) ou todos os humanóides.

Muito Comum (-3 pontos): esta condição acontece quase o tempo todo, e muito raramente você vai ter qualquer chance de usar magia. Por exemplo, sua mágica não funciona se alguém estiver olhando (incluindo inimigos!); não funciona contra nenhuma criatura viva, ou contra nenhum objeto inanimado.

Em alguns casos (como estações do ano ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo. Para ter esta Desvantagem, um personagem deve ter pelo menos 3 pontos em Focus.

Restrição de Superpoder [-1 a -3 pontos]
Esta Desvantagem deve ser ligada a um Superpoder, da mesma forma que um Fetiche. Funciona da mesma forma que a Restrição de Magia: você não pode usar seu Superpoder em certas condições:

Incomum (-1 ponto): esta condição não acontece todo dia, mas você vai enfrentá-la em pelo menos 25% do tempo. Digamos, seu Superpoder não funciona quando você estiver molhado; só funciona durante uma das fases da lua; durante uma das estações do ano; contra mamíferos, répteis, insetos ou outra grande família de criaturas; sobre você mesmo...

Comum (-2 pontos): você vai enfrentar esta condição quase todos os dias, ou em pelo menos 50% do tempo. Seu Superpoder não funciona à noite ou à luz do dia; funciona apenas em animais, humanos, aliens ou máquinas.

Muito Comum (-3 pontos): esta condição acontece quase o tempo todo, e muito raramente você vai ter qualquer chance de usar o poder. Por exemplo, seu Superpoder não funciona se alguém estiver olhando (incluindo inimigos!); não funciona contra nenhuma criatura viva, ou contra nenhum objeto inanimado.

Os jogadores só podem escolher sua Restrição com aprovação do Mestre. Em alguns casos (como estações do ano ou fases da lua) o Mestre pode rolar os dados para saber a possibilidade do evento acontecer, ou apenas decidir em segredo.

A Restrição deve ser ligada a um Superpoder.

Digamos que você tem um Superpoder de Armadura Mental. O custo normal seria 4 pontos. No entanto, se a Armadura não funciona contra poderes ou magias lançadas por mulheres (uma condição Comum), isso é uma Desvantagem de -2 pontos. Com isso o custo total do Superpoder cai para 2 pontos.

Você não pode adotar uma Restrição semelhante a uma limitação natural da magia. Não é permitido, por exemplo, reduzir o custo de um Superpoder de Armadura de Allihanna (2 pontos) adotando uma Restrição do tipo "não funciona em cidades" (esta magia JÁ tem uma restrição parecida).

Uma Restrição ligada a um Superpoder não conta em seu limite máximo de Desvantagens. Ele também não afeta outros Superpoderes ou magias que você tenha. Então você pode ter (ou não) diferentes Restrições para diferentes Superpoderes. No entanto, você só pode ter UMA Restrição para cada Superpoder.

Um Superpoder sempre vai custar pelo menos 1 ponto, mesmo que seja barato e tenha uma Restrição severa. Então, um Superpoder de Paralisia (2 pontos) com uma Restrição Muito Comum (-3 pontos) ainda terá um custo total de 1 ponto, não -1.

Terreno Desfavorável [-1 ponto]
É o contrário da Vantagem Arena. Existe algum lugar ou algum tipo de terreno em que o personagem se sente especialmente desconfortável, impondo a ele uma penalidade de H-2 (até um mínimo de H0). Todas as características e limitações de Arena também valem para esta Desvantagem.

Vampiro · Condicional [-1 ponto]
Provavelmente os mais temidos de todos os Mortos-Vivos, Vampiros são também aqueles com habilidades mais variadas. Eles podem ser de origem mágica ou científica, surgindo através de maldições, contaminação por doenças raras, rituais demoníacos...

Cada Vampiro é único, com uma combinação própria de poderes e fraquezas. Além das imunidades de todos os Mortos-Vivos, eles têm apenas alguns traços em comum:

- Possuem a necessidade de sugar a vida dos vivos. TODOS eles possuem uma Dependência de alguma coisa rara, proibida ou monstruosa para continuar existindo. Sangue é a necessidade mais óbvia e comum nestes seres, mas também existem aqueles que sugam almas ou devoram partes do corpo.

Seja como for, um Vampiro precisa matar um humano (ou elfo, anão...) todos os dias, ou enfraquece até ser destruído.

- TODOS os Vampiros sofrem dano quando expostos à luz do dia. Eles perdem 1 Ponto de Vida por turno até virar cinzas. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usam roupas pesadas.

- Vampiros são imortais. Eles podem ser mortos, mas não morrem de formas “naturais”.
- Vampiros possuem um ódio mortal de Licantropos, e recebem um bônus de H+1 quando lutam contra estas criaturas.

Quando conseguem ocultar esses "pequenos problemas", Vampiros podem se fazer passar por humanos (ou elfos, pois alguns têm orelhas pontudas) sem muita dificuldade, vivendo disfarçados em sociedade -embora muitos prefiram apenas se esconder em covis durante o dia e caçar à noite.

Para tentar morder alguém, e sanar sua Dependência, um Vampiro deve ter sucesso ao realizar um ataque normal desarmado (ultrapassando a FD do alvo) corpo-a-corpo, porém este não causará dano (considerada uma ação completa). A cada rodada seguinte, a vítima pode realizar um teste de Força para tentar se soltar (requer uma ação completa). Caso falhe, a vítima tem seu sangue sugado, perdendo 1 Ponto de Vida por rodada).

Se o mestre permitir, um personagem Vampiro pode “infectar” outro. Caso uma criatura (apenas humanos, elfos e meio-elfos) seja mordida e tenha seu sangue sugado por um Vampiro (chegando a 0 PVs, ou enquanto se recupera de seu teste de morte), deverá passar em um teste de R+2 para não contrair a maldição (sem ganhar pontos por isso).

Por 1 ponto pode -se ser um vampiro "básico", vulnerável ao sol, imortal e com uma Dependência (vidas ou sangue). Por um custo maior ou menor eles podem acrescentar ao "pacote" os seguintes poderes e fraquezas:

Forma de Névoa (+1 ponto): o Vampiro pode se transformar em névoa. Nessa forma ele tem Levitação (mas com H1) e não pode atacar ou usar magia, mas também não pode ser atacado (exceto com magia e armas mágicas).

Formas Alternativas (+1 ponto cada): o Vampiro pode se transformar em lobo-das-cavernas (F1, H2, R2, A1, PdF0, Faro e Audição Aguçados) ou morcego-gigante (F0, H3, R1, A0, PdF0, Levitação, Radar), seguindo as demais regras para esta Vantagem.

Note que o custo em pontos é mais barato, porque nestes casos o personagem se transforma em criaturas mais fracas que ele próprio.

Invulnerabilidade (+4 pontos): o vampiro pode ser ferido apenas com fogo, magia e armas mágicas.

Aparência Monstruosa (-1 ponto): este Vampiro tem uma aparência repulsiva e não pode se fazer passar por um humano normal. Além disso, pelo tamanho de suas presas e aspecto de morcego, pode ser facilmente identificado como um Vampiro.

Telepatia (1 ponto): por sua natureza sedutora, esta Vantagem custa apenas 1 ponto para Vampiros.

Temores Vampíricos (-2 pontos): o cheiro de alho, o toque de água benta ou qualquer símbolo religioso provocam no vampiro o mesmo efeito da magia Pânico, da mesma forma que uma Fobia.

Vulnerabilidade: Água (-1 ponto): o Vampiro sempre usa metade de sua Armadura (arredonde para baixo) quando sofre ataques baseados em água (mesmo que não seja água benta). Além disso, quando mergulhado em água corrente, perde 1 PV por turno.

Vampiro não pode ser combinado com Construto.

Vulnerabilidade (-1 a -3 pontos cada)

Você é mais vulnerável a um certo tipo de dano. Quando recebe um ataque ao qual é vulnerável, sua Armadura é reduzida à metade (arredonde para baixo) para calcular sua Força de Defesa: o ataque ignora quase toda a sua proteção e frita seus Pontos de Vida!

Exemplo: você tem Habilidade 2, Armadura 5 e Vulnerabilidade a Luz. Se for atingido por um raio laser, sua Força de Defesa será 2 + (5/2), total FD 4.

O custo desta Desvantagem depende daquilo a que você é vulnerável:

- Qualquer ataque baseado em PdF (-3 pontos)

- Qualquer ataque baseado em Força (-2 pontos)

- Magia e Armas Mágicas (-2 pontos; apenas se o Mestre permitir magia na aventura)

- Corte; Perfuração; Contusão; Explosão; Calor/Fogo; Frio/Gelo; Luz; Eletricidade; Vento/Som; Químico (Água, Ácido, Venenos...) (-1 ponto cada)

Vulnerabilidade não vale apenas contra ataques de outros personagens: se você é vulnerável a Calor/Fogo, então QUALQUER calor ou fogo terá maior chance de feri-lo: incêndios, vapor escaldante, água fervente, lava... veja mais detalhes no capítulo Tipos de Dano.

Zumbi · Condicional (-2 pontos)

Também considerados Mortos-Vivos "fracos", Zumbis são muito parecidos com os Esqueletos -exceto pelo fato de que têm carne, ainda que putrefata. Eles podem ser invocados por magos ou sacerdotes, mas também costumam ocorrer por outros motivos; cemitérios amaldiçoados, acidentes com produtos químicos, drogas desenvolvidas por indústrias corruptas...

Zumbis não têm quaisquer imunidades ou vulnerabilidades especiais, exceto aquelas comuns a todos os Mortos-Vivos.

Lentos, em combate eles sofrem um redutor de H-2 em testes para ganhar a iniciativa e se esquivar (aqueles com Aceleração não sofrem essas restrições, mas também não recebem os benefícios normais da Vantagem).

Zumbis podem parecer criaturas estúpidas e sem mente, mas isso nem sempre é verdade. Eles apenas se comportam como tal porque precisam satisfazer um apetite desesperado por carne humana: um Zumbi precisa devorar um órgão humano vivo e fresco (um cérebro, um coração...) todos os dias, ou ficará cada vez mais fraco até se desfazer por completo.

Zumbis podem falar, mas -como os Esqueletos -a maioria consegue apenas gemer de forma fantasmagórica. Por seu cheiro forte e aparência decrépita, muitos também nunca podem se fazer passar por seres humanos, exceto à distância. Mas existem alguns com aspecto mais ou menos normal ou capazes de gerar um disfarce ilusório.

Zumbis sofrem os efeitos normais de Aparência Monstruosa, Inculto (mas podem recomprar ambas por 1 ponto cada), e têm como Dependência devorar partes humanas vivas.

3D&T é um jogo de RPG genérico. Embora seus temas principais sejam combates épicos contra monstros ou torneios entre os melhores lutadores do mundo, ele pode acomodar qualquer gênero e cenário - fantasia medieval, horror, ficção e qualquer outro. Em alguns casos, contudo, os personagens podem precisar de um pouco mais de realismo.
Perícias são parte desse realismo. É verdade que em aventuras do tipo "heróis detonando inimigos o dia todo" os personagens não precisam de outras habilidades, mas em outros gêneros, aventureiros não sabem apenas lutar. Eles são cientistas, espiões, detetives, médicos... ou seja, possuem outras habilidades.
Lutar continua sendo a principal habilidade para um personagem de 3D&T. As Perícias são opcionais; nenhum personagem precisa tê-las.
Por outro lado, um personagem pode comprar muitas Perícias e abrir mão de suas Características, reduzindo seu poder de combate para ganhar outras proficiências.
As Perícias podem ser usadas de uma forma mais "cinematográfica" (qualquer personagem pode ser um grande expert pagando poucos pontos); ou mais dura e realista (possuir muitos conhecimentos custará muitos pontos).

Como possuir Perícias

Cada Perícia representa um grupo de conhecimentos, coisas que o personagem sabe fazer além de lutar. Não existem Perícias sobre armas e combate: embora algumas até possam ser usadas para atacar, elas não têm efeito sobre as habilidades de combate normais do personagem, para isso existem Vantagens e Desvantagens específicas. Nenhuma Perícia vai, jamais, ter qualquer efeito sofre a Força de Ataque ou Força de Defesa.
Existem onze Perícias: Animais, Arte, Ciência, Idiomas, Investigação, Máquinas, Medicina, Sobrevivência, Crime, Esporte e Manipulação. Na maioria dos mundos, qualquer habilidade ou conhecimento se encaixa em pelo menos um destes grupos. Todas as Perícias custam 3 pontos cada.

Perícias Completas

Quando escolhe possuir Perícias, você tem duas alternativas. A primeira e mais simples é comprar a Perícia completa por 3 pontos.
Comprar uma Perícia completa pode ser caro (simples 3 pontos podem fazer MUITA diferença...), mas torna você um grande entendido naquela área. Se você escolheu Máquinas, isso inclui TUDO sobre dirigir, pilotar, operar, construir e consertar praticamente qualquer máquina, aparelho ou veículo. Se optou por Idiomas, saberá falar TODAS as principais línguas do mundo, podendo arranhar até os idiomas mais exóticos. ("Hmmm... acho que é aramaico! Estou fora de forma, mas creio que significa...").
Esta é a opção mais épica, heróica, cinematográfica. As histórias de horror, fantasia e super-heróis estão cheias de tipos assim. Compre a Perícia Ciência e você terá alguém muito parecido com Reed Richards, Doutor Quest, Doc Brown ou a Tartaruga Ninja Donatello. Ter a Perícia Animais torna você um Doutor Dollitle, Tarzã, Kazar e outros "amigos dos animais".

Especializações

Comprar uma Perícia completa tem grandes benefícios, mas também alguns malefícios. Pode ser que você NÃO deseje para seu personagem conhecimentos completos sobre Máquinas - talvez você prefira que seja apenas um mecânico, ou apenas um piloto, ou apenas um programador de computadores.
Esta é a opção mais realista. Em vez de comprar a Perícia completa, você pode escolher para o personagem uma pequena área da Perícia, uma Especialização.
Por 1 ponto, você pode pegar três Especializações quaisquer. É mais barato que comprar a Perícia inteira (3 pontos), mas você NÃO poderá usar os outros conhecimentos ligados àquela Perícia.
Então, se pagou 1 ponto para ter Montaria, Mecânica e Hipnotismo, não poderá usar outras habilidades de Animais, Máquinas ou Manipulação. Se escolheu Sobrevivência na Selva, não pode usar sua Perícia para sobreviver em desertos, montanhas ou outros lugares fora da selva.
Note que as três Especializações escolhidas NÃO precisam pertencer todas à mesma Perícia. Você pode escolher aquelas que quiser.

Testes de Perícias

Normalmente você não precisa jogar dados para testar uma Perícia - se tiver as ferramentas, instrumentos ou outros meios necessários, você sempre poderá contar com ela.

Para quem conhece Sobrevivência, encontrar abrigo contra a chuva é coisa fácil. Contudo, diante de certas situações complicadas (como abrigar-se contra uma chuva de meteoros, talvez), o Mestre pode exigir um teste de Habilidade ou outra Característica mais adequada - com bônus ou redutores, de acordo com a dificuldade.
Em certas situações também é permitido a um personagem fazer um teste para realizar certa tarefa mesmo quando ele não tem a Perícia necessária. Claro que, neste caso, o teste será bem mais difícil.
Tarefas Fáceis: personagens com a Perícia adequada e equipamento (se necessário) recebem um bônus de H+2. Sem a Perícia ou o equipamento, um teste de H+1 (ou outra Característica que o Mestre escolher).
Tarefas Médias: personagens com a Perícia adequada e equipamento (se necessário) fazem um teste de H+1. Sem a Perícia ou o equipamento, um teste de H-1.
Tarefas Difíceis: personagens com a Perícia adequada e equipamento (se necessário) fazem um teste de Habilidade. Sem a Perícia ou equipamento, não são permitidos testes.

Efeitos das Vantagens e Desvantagens

Embora isso seja complicar um pouco as coisas, o Mestre pode determinar bônus e redutores em testes de certas Perícias (ou Especializações) dependendo das Vantagens e Desvantagens do personagem. Abaixo seguem apenas alguns exemplos:
Aparência Inofensiva: +1 em Lábia e Sedução; -2 em Interrogatório e Intimidação.
Arena, Ambiente Especial: +2 em Sobrevivência no local escolhido.
Código de Honra dos Cavalheiros: +1 em Sedução.
Código de Honra da Honestidade: -2 em Manipulação.
Boa Fama: +1 em Lábia e Sedução; -2 em Interrogatório, Intimidação e Tortura.
Genialidade: +1 em todas as Perícias.
Inculto: -3 em todas as Perícias, exceto Animais, Esportes e Sobrevivência.
Insano: -2 em Manipulação.
Má Fama: +1 em Interrogatório, Intimidação e Tortura; -1 em Lábia e Sedução.
Aparência Monstruosa: +1 em Interrogatório e Intimidação; -2 em Lábia e Sedução.
Perito: +1 em duas Especializações que já possua.

Perícias em Épocas Diferentes

Todas as Perícias e Especializações descritas aqui valem principalmente para aventuras no presente e o futuro próximo -época em que se passam a maioria das aventuras envolvendo lutadores e super-heróis do tipo Defensores de Tóquio.
Para campanhas em outras épocas, quase todas as Perícias vão sofrer mudanças. Algumas Especializações podem surgir, e outras deixam de existir. Claro que Corrida é Corrida em qualquer época. Mas em cenários primitivos, por exemplo, não existem veículos ou computadores - as únicas "Máquinas" são facas de pedra, lanças e alavancas.
Se você está realizando campanhas em diferentes épocas, precisa decidir a qual delas pertence a Perícia. Você pode colocar Perícias em quatro épocas básicas:

Primitiva:	Pré-História, Idade da Pedra, Era Glacial.
Antiga:	Império Romano, Idade Média, Século XIX.
Atual:	Século XX e XXI.
Futurista:	Futuro distante, além do século XXI.

Um personagem sempre terá Perícias próprias para sua época - a menos que seja um viajante do tempo ou coisa assim. Usar uma Perícia de uma época diferente (como um goblin medieval com a Perícia Máquinas, tentando consertar um computador futurista) impõe um redutor de -2 para cada "nível" distante entre a Perícia e a época. O goblin, por exemplo, sofreria um redutor de -4 em seu teste de Máquinas.
Personagens com Genialidade desconsideram um "nível" para essa diferença de época. Então, se tivesse Genialidade, o mesmo goblin medieval sofreria um redutor de apenas -2 para consertar o computador.

LISTA DE PERÍCIAS

Você verá a seguir explicações sobre cada Perícia, e também uma lista de Especializações possíveis. Perceba que se você comprar a Perícia completa por 3 pontos, você terá TODAS as Especializações.
Perceba que às vezes uma mesma Especialização pode aparecer em duas ou mais Perícias ao mesmo tempo: Rastreio aparece em Crime, investigação e Sobrevivência; e Veterinária estará em Animais e Medicina. Em termos de jogo, nada disso faz diferença - um personagem que sabe pescar pode faze-lo por esporte ou para sobreviver.

Animais

Você entende de animais. Um personagem com esta Perícia sabe cuidar de animais, tratar de seus ferimentos, evitar animais perigosos, cavalgar, treinar e até domar um animal selvagem (mas se deseja ter um animal treinado, vai precisar também da vantagem Aliado). Em mundos de fantasia, esta Perícia também permite se comunicar com os animais.
Doma: você sabe domar animais selvagens Montaria: você sabe montar cavalos e outros tipos de animais, como elefantes e camelos.
Tratamento: você sabe alimentar e cuidar de animais. Pode também perceber se um animal está doente.
Treinamento: você sabe treinar animais domésticos para fazer truques simples, como andar, parar, sentar, guardar e atacar.
Veterinária: você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais. Funciona como Medicina (e suas Especializações), mas apenas para animais.

Arte

Você tem sensibilidade e talento para artes.
Sabe cantar, dançar, desenhar e tocar instrumentos musicais. Esta Perícia é uma exigência para certas magias que influenciam a mente e/ou os sentimentos (como O Canto da Sereia).
Atuação: você é um ator. Pode simular emoções que não está sentindo.
Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos, e também reconhecer peças falsificadas.
Fotografia: você sabe tirar fotos profissionais e, se tiver acesso a um laboratório, revelar fotos.
Instrumentos Musicais: você sabe tocar instrumentos musicais de vários tipos.
Prestidigitação: você pode fazer truques com pequenos objetos, fazendo sumir moedas, lenços e cartas de baralho como se fosse mágica.
Redação: você sabe produzir textos profissionais: relatórios, poesias, romances, reportagens, cartas de amor...
Outras Especializações: Canto, Culinária, Dança, Desenho e Pintura, Escultura, Olaria, Ilusionismo, Joalheria...

Ciência

Você é um cientista. Tem grandes conhecimentos sobre ciências em geral, incluindo os mais obscuros.
Astronomia: você sabe reconhecer estrelas e constelações, ler mapas estelares e saber se existem planetas à volta de uma estrela.
Biologia: você sabe tudo sobre plantas e animais. Sabe dizer quais são comestíveis, venenosos, medicinais...
Ciências Proibidas: você conhece coisas que não deveria: feitiçaria, extraterrestres, OVNls, necromancia, demônios...
Geografia: você sabe fazer mapas e reconhecer lugares através da paisagem.
História: você sabe sobre os fatos notáveis ocorridos na história da humanidade.
Meteorologia: você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.
Psicologia: você conhece a mente humana e, se tiver informações suficientes, pode prever o comportamento de uma pessoa ou grupo de pessoas.
Outras Especializações: Antropologia, Arqueologia, Criminalística, Ecologia, Genética, Literatura, Metalografia, Química, Ufologia...

Crime

Você é um ladrão, espião, falsário, arrombador ou outro tipo de criminoso. Consulte o Mestre para saber se esta Perícia está disponível para personagens jogadores.
Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
Arrombamento: você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.
Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.
Disfarce: você sabe se parecer com outra pessoa, ou apenas ocultar a própria aparência.
Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos -e também reconhecer peças falsificadas.
Furtividade: você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.
Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.
Punga: você sabe bater carteiras.
Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.
Tortura: você consegue o que deseja provocando dor em suas vítimas.

Esporte

Você é um atleta. Sabe praticar vários tipos de esportes, e conhece suas regras. Atenção: se você pretende usar algum esporte em combate (artes marciais, boxe...) terá que usar as regras normais de combate.
Acrobacia: você pode equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo...
Alpinismo: você sabe escalar montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.
Corrida: você é um corredor de curta e longa distância.
Jogos: você conhece muitos jogos, como cartas, jogos de tabuleiro, videogames, RPGs...

Mergulho: você sabe usar equipamento de mergulho.
Natação: você sabe... bem, nadar.
Pilotagem: você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.
Outras Especializações: Arremesso, Boxe, Artes Marciais, Salto, Caça, Pesca, Pára-quedismo...

Idiomas

Você é um poliglota. Conhece os principais idiomas usados no mundo, e pode aprender com facilidade outras línguas. Se você não possui esta Perícia, saberá falar apenas sua língua nativa. Cada idioma conta como uma Especialização separada.
Código Morse: você sabe transmitir e receber mensagens compostas de pontos e traços.
Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.
Leitura Labial: você sabe descobrir o que alguém está dizendo observando os movimentos de sua boca.
Linguagem de Sinais: você pode se comunicar sem som, com gestos.
Outras Especializações: Inglês, Francês, Italiano, Alemão, Espanhol e demais idiomas.

Investigação

Você é um policial, detetive ou agente secreto, e conhece técnicas de investigação. Sabe seguir pegadas, procurar impressões digitais, usar disfarces, instalar explosivos, decifrar códigos secretos, destrancar fechaduras e desarmar armadilhas.
Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
Arrombamento: você sabe como forçar portas e abrir fechaduras trancadas.
Criptografia: você sabe criar e decifrar mensagens secretas.
Disfarce: você sabe se parecer com outra pessoa, ou ocultar a própria aparência.
Falsificação: você sabe criar cópias de cartas, documentos, obras de arte e outros objetos -e também reconhecer peças falsificadas.
Furtividade: você sabe se esconder e também mover-se em silêncio e sem ser visto.
Interrogatório: com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.
Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.
Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.

Máquinas

Você é bom com máquinas, veículos e computadores. Sabe operar, pilotar, dirigir, construir e consertar qualquer coisa, se tiver as peças e ferramentas certas. Esta Perícia é uma exigência para possuir uma Máquina (caso seja permitido pelo Mestre) e também consertar (ou seja, restaurar Pontos de Vida) Máquinas e Construtos.
Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
Computação: você sabe operar computadores, navegar na Internet, quebrar senhas e penetrar em sistemas protegidos.
Condução: você sabe dirigir veículos terrestres como carros, ônibus, motos...
Eletrônica: você sabe consertar (mas não construir) aparelhos eletrônicos como telefones, rádios e computadores.
Engenharia: você sabe construir (mas não consertar) máquinas, veículos, armas e aparelhos eletrônicos.
Mecânica: você sabe consertar (mas não construir) máquinas, veículos e armas.
Pilotagem: você sabe pilotar aeronaves, barcos e veículos de competição como carros de corrida, barcos, helicópteros e aviões.

Manipulação

Você sabe obter favores de outras pessoas por meios diversos, através de truques, engodos ou ameaças.
Hipnose: você pode afetar a mente de uma pessoa e torna-la mais fácil de manipular.
Interrogatório: com perguntas habilidosas e muita pressão emocional, você pode conseguir de uma pessoa o que deseja.
Lábia: você convence as pessoas com muita bajulação e conversa mole.
Intimidação: igual à Lábia, mas usa ameaças em vez de conversa amistosa.
Tortura: você consegue o que deseja provocando dor em suas vítimas.
Sedução: você sabe fingir sentimentos românticos com relação à vítima.

Medicina

Você é um bom médico. Sabe dizer que tipo de doença um paciente tem, como cura-la, e também pode fazer cirurgias. Quando um personagem precisa de cuidados médicos, você pode providenciar.
Um teste bem sucedido de Medicina pode restaurar 1 PV em um personagem, mas é permitido apenas um teste por dia para cada personagem.
Medicina pode ser usada para recobrar personagens que estejam com 0 PVs, dependendo da gravidade de seus ferimentos. Veja no capítulo Pontos de Vida.
Para Personagens que não sejam clérigos, esta Perícia é uma exigência para certas magias de cura.
Cirurgia: você sabe tratar de doenças e ferimentos internos.
Diagnose: você sabe dizer se uma pessoa está doente, reconhecer a doença e qual a maneira de curá-la.
Primeiros Socorros: você sabe fazer curativos, reduzir fraturas, deter sangramentos e outras coisas que se deve fazer -ou NÃO fazer -em caso de acidentes com vítimas.
Psiquiatria: você sabe lidar com traumas e doenças mentais. Quando um personagens Insano falha em seu teste para resistir à loucura, você ainda pode tentar um teste de Habilidade para ajudá-lo (mas não poderá cura-lo totalmente de sua insanidade).
Veterinária: você pode fazer diagnósticos, prestar primeiros socorros e fazer cirurgias em animais.

Sobrevivência

Você consegue sobreviver em lugares selvagens. Sabe caçar, pescar, seguir pistas e encontrar abrigo para você e seus amigos. Cada tipo de região conta como uma Especialização.
Alpinismo: você sabe escalar em montanhas, subir em muros altos, árvores e até edifícios.
Armadilhas: você sabe construir, armar e desarmar armadilhas, explosivos e aparelhos de detecção.
Furtividade: você sabe se esconder e também mover se em silêncio e sem ser visto.
Meteorologia: você sabe prever o clima nos dias ou horas seguintes.
Navegação: você sabe dizer onde está e que direção deve seguir.
Pesca: você sabe pegar peixes e outros animais aquáticos com linha e anzol, rede ou arpão.
Rastreio: você sabe seguir pistas e pegadas.
Outras Especializações: Ártico, Oceano, Rios de Lagos, Floresta Tropical, Floresta Temperada, Planície, Deserto, Montanha, Cavernas...

EQUIPAMENTO

Em uma aventura de RPG, o personagem que possui uma boa armadura e uma espada afiada (se forem mágicas, melhor) sempre se dará bem, certo? Errado.
De que adiantaria boas armas e armaduras se o personagem não tem o que comer, beber, dormir, e se tiver, onde guardar estes itens?
O sistema 3d&T não precisa, e não deve, ser complexo neste assunto.

Carregando itens

A Força de um personagem é a característica que define a quantidade de peso que ele poderá carregar, erguer, puxar, etc. Levando em conta essa Característica, pode-se utilizar a tabela a seguir para determinar o quanto de equipamento um personagem pode carregar.

O	Fraco: Você pode carregar até 20kg.
●	Médio: Você pode carregar até 50kg.
●●	Bom: Você pode carregar até 100kg
●●●	Forte: Você pode carregar até 200kg.
●●●●	Excepcional: Você pode carregar até 400kg.
●●●●●	Extraordinário: Você pode carregar até 800kg.

Para características mais elevadas, veja o capítulo Poder de Gigante e Infinito.
Note que os valores apresentados dizem respeito à carga máxima que um personagem pode suportar com o equipamento adequado para acomodar os itens (como uma mochila, por exemplo).
Aí você diz: "Ah, mas dependendo da Força do meu personagem, ele não vai poder carregar muita coisa". Vai poder sim, pois quando o seu personagem não conseguir carregar mais nada, este poderá gastar Pontos de Experiência no atributo Força ou simplesmente valer-se de um animal de carga para ajudá-lo, podendo transportar o equipamento em seu próprio corpo ou puxando uma carroça com os itens.
Como no caso de um personagem, um animal de carga ou outro qualquer somente consegue carregar equipamentos se possuir itens para acomodá-los (alforjes, selas com bolso, etc).
A capacidade de carga que um animal possui é a seguinte, dependendo de sua Força:

O	Fraco: Pode carregar até 50kg.
●	Médio: Pode carregar até 100kg.
●●	Bom: Pode carregar até 200kg
●●●	Forte: Pode carregar até 400kg.
●●●●	Excepcional: Pode carregar até 800kg.
●●●●●	Extraordinário: Pode carregar até 1.600kg.

Pontos de Forja

Esta regra diz que um item possui certa durabilidade, danificando-se após um determinado tempo podendo até mesmo tornar-se inútil para o uso.
Sempre que o Mestre achar que houve um motivo de que um item possa ter sido danificado (um ataque mais poderoso, explosões, ácido, uma queda, etc), este irá perder Pontos de Forja (PFs), que funcionam como uma medida para definir o quão danificado ficou o item em questão.
Todos os itens aqui listados possuem 3 Pontos de Forja, que significa que o equipamento se encontra em perfeitas condições de uso, mas a cada avaria, sua condição irá mudando:

●●● Bom: o item não tem nenhum arranhão.
●● Avaria leve: o item ficou um pouco amassado, arranhado ou qualquer outra coisa. Se for uma Arma ou Armadura, a FA ou FD sofrem um redutor de -1.
● Avaria grave: o item está em péssimas condições de uso. Se for uma Arma ou Armadura, sua FA ou FD sofrem um redutor de -2.
O Destruído: o item não pode mais ser utilizado até ser consertado.

Equipamentos que percam PFs podem ser consertados com as devidas ferramentas e Perícias/Especializações adequadas.
Essa regra também é útil quando um personagem precisa destruir algo, como por exemplo, arrombar uma porta: o Mestre pode estipular um teste de Força (com bônus ou redutores dependendo do tipo de porta) para cada Ponto de Forja da porta até que ela seja destruída.

EQUIPAMENTO GERAL

Este capítulo destina-se a listar os itens e equipamentos que o jogador pode comprar para personalizar ainda mais seu personagem. Todos os itens apresentados são para personagens de tamanho humano.

Alguns objetos mostrados aqui (geralmente os modernos) usam pilhas ou baterias. Qualquer aparelho que use pilhas já vem com elas. Como regra geral, ignora-se a duração das pilhas (assume-se que os personagens são espertos o suficiente para trocar as pilhas gastas durante as aventuras, e que as pilhas duram o necessário durante a próxima aventura).
As tabelas que listam os itens neste capítulo, possuem atributos próprios (explicados separadamente) e comuns. Os atributos em comum são:
Peso: esse atributo diz o quanto o item é pesado para o personagem carregar. Dobre o valor para itens maiores e divida à metade para itens menores. Alguns itens são tão leves que seu peso é ignorado.
Custo: o valor que deve ser pago para comprar o item. Pode ser em peças de ouro (O$), peças de prata (P$), peças de cobre (C$) ou moeda atual ($). Dobre o valor para versões maiores de um item e divida à metade para versões menores.

ARMAS

As Armas apresentadas neste capítulo auxiliam na determinação da capacidade para combate de um personagem.

Classificação das Armas:

Os armamentos, dependendo do cenário (medieval ou moderno), são divididos em três grupos: Armas Simples, Armas Comuns e Armas Exóticas. Se um personagem usar uma Arma sem possuir a Vantagem apropriada, irá sofrer uma penalidade de -2 no cálculo de sua Força de Ataque.

Força de Ataque das Armas (FA):

Um soco ou chute podem ser mais poderosos que qualquer arma quando desferidos de um personagem com características ditas "normais" (F1 e H0), mas e se outro personagem (também com F1 e H0), também "normal", desfere um ataque munido de uma espada curta? O dano não será igual ao anterior, pois um deles estava armado, desferindo um ataque com sua força somada ao dano da arma. De forma geral, a FA de uma Arma é determinada somando a Força (ou PdF) e a Habilidade do personagem com o fator aleatório da arma (dados) mais bônus ou redutores. Cada Arma possui uma FA própria. Para versões maiores de uma Arma, acrescente +1 à sua FA final; para versões menores, reduza em -1 sua FA final. As regras completas para realizar um combate com as regras de Armas estão no quadro Turno de Combate, no capítulo Regras e Combate.

Esquiva com Armas (Esq.):

As regras de combate do Super Manual 3D&T Turbo dizem que um personagem, antes de rolar sua Força de Defesa (passo 5 do turno de combate), pode tentar realizar uma Esquiva com um teste bem sucedido de Habilidade. Esse teste sofre um redutor igual à Habilidade do atacante. Por exemplo, H-2 se o atacante tem H2.
Mas como se esquivar de um ataque utilizando sua arma? Simples, apenas usando a arma para APARAR ou desviar a trajetória da arma ou projétil do inimigo.
As armas apresentadas neste capítulo possuem o atributo "Esquiva" que funciona como um bônus ou redutor na jogada de Esquiva.
Exemplo: Khan (H2) está lutando contra Joseph (H1) e este último desfere uma ataque com sua Espada Curta contra seu oponente. Khan resolve desviar com seu Sai o ataque do adversário. Segundo as regras de Esquiva, será necessário um teste de H-1 (pois Joseph possui H1), mas Khan será favorecido pois seu Sai é próprio para aparar ataques, lhe concedendo Esquiva+2, que será somado à jogada de Habilidade (teste de H+1).

Acerto Crítico Armado (Crítico):

Algumas armas concedem um bônus quando o jogador consegue um Acerto Crítico em sua rolagem de dados (para maiores detalhes veja o capítulo Regras e Combate). Esse bônus é adicionado ao dano infligido pelo ataque.

Alcance das Armas (Alc.):

Algumas Armas possuem o atributo “Alcance” (Alc.), que determina um bônus de distância para a Arma atingir seu alvo se for disparada ou arremessada. Este atributo deve ser somado ao alcance permitido pelo PdF do personagem (veja Alcance do Poder de Fogo no capítulo Regras e Combate).

Velocidade das Armas (Vel.):

As armas possuem peso e tamanho que influenciam diretamente em sua velocidade (uma Adaga é bem leve e mais fácil de empunhar que uma Alabarda). Cada arma apresentada neste capítulo possui um atributo “Velocidade” para ataque, que concede bônus ou penalidades aplicados no resultado da jogada de iniciativa. Então o resultado da iniciativa será 1d + H + Velocidade da arma.

ARMAS MEDIEVAIS SIMPLES								
NOME	CUSTO	F.A.	TIPO DE DANO	ESQ.	CRÍTICO	ALC.	VEL.	PESO
ATAQUE DESARMADO	-	F+H+1d	Contusão	-	-	-	-	-
ÁCIDO♦	10 O$	H+1d+2	Químico	-2	-	3m	-	0,5 Kg
ADAGA†	2 O$	F+H+1d+1	Perfuração	-1	1	3m	1	0,5 Kg
ÁGUA BENTA♦	25 O$	H+2d-1	Químico	-2	-	3m	-	0,5 Kg
BASTÃO†‡	2 O$	F+H+1d+2 / F+H+1d+2	Contusão	1	-	-	-1	1,5 Kg
BESTA LEVE†‡♦	35 O$	PdF+H+2d-2	Do virote	-	1	12m	-1	2,5 Kg
VIROTE, BESTA (10)	1 O$	-	Perfuração	-	-	-	-	0,5 Kg
CLAVA†	-	F+H+1d+2	Contusão	-	-	3m	-	1,5 Kg
FOGO DO ALQUIMISTA♦	20 O$	H+1d+2	Calor/Fogo	-2	-	3m	-	0,5 Kg
FUNDA†	-	PdF+H+1d+1	Contusão	-2	-	10m	1	-
PEDRAS, FUNDA (10)♦	l P$	-	-	-	-	-	-	2 Kg
LANÇA‡♦	2 O$	F+H+1d+2	Perfuração	1	2	5m	-	2 Kg
MAÇA LEVE	5 O$	F+H+1d+2	Contusão	-	-	-	1	2,5 Kg
ARMAS MEDIEVAIS COMUNS								
ALABARDA‡	10 O$	F+H+2d	Corte/Perf.	1	2	-	-1	6,5 Kg
ARCO CURTO‡	30 O$	PdF+H+1d+2	Da flecha	-	2	10m	-1	1 Kg
ARCO LONGO‡	75 O$	PdF+H+2d-2	Da flecha	-	2	15m	-1	1 Kg
FLECHAS (10)♦	1 O$	-	-	-	-	-	-	1 Kg
CIMITARRA	15 O$	F+H+1d+2	Corte	-	1	-	-	1,5 Kg
ESPADA CURTA†♦	10 O$	F+H+1d+2	Corte	-	-	-	1	1 Kg
ESPADA LARGA†‡	50 O$	F+H+2d+2	Corte	1	1	-	-1	6,5 Kg
ESPADA LONGA	15 O$	F+H+2d-2	Corte	1	1	-	-	1,5 Kg
FOICE‡	18 O$	F+H+2d-1	Corte	1	3	-	-1	5,5 Kg
MACHADO DE BATALHA†	10 O$	F+H+2d-2	Corte	-	-	-	-	3 Kg
MARTELO DE GUERRA†	12 O$	F+H+2d-2	Contusão	-	-	-	-	3,5 Kg
TRIDENTE†	15 O$	F+H+2d-2	Perfuração	1	-	3m	-	2 Kg
ARMAS MEDIEVAIS EXÓTICAS								
AJI DROW LEVE◊	15 O$	F+H+1d+1	Corte	1	-	-	2	1 Kg
AJI DROW PESADO‡◊	25 O$	F+H+1d+2	Corte	1	1	-	-	4,5 Kg
CHAKRAM†	15 O$	H+1d+1	Corte	-1	2	5m	1	1 Kg
CHICOTE†	1 O$	F+H+1d	Corte	-	-	-	-	1 Kg
ESPADA BASTARDA†♦	35 O$	F+H+2d	Corte	1	1	-	-	4 Kg
GARRUCHA♦	250 O$	PdF+H+2d	Perfuração	-1	2	10m	-	1,5 Kg
BALAS, GARRUCHA / MOSQUETE (10)	3 O$	-	-	-	-	-	-	1 Kg
KAMAº♦	2 O$	F+H+1d+2	Corte	-	-	-	1	1 Kg
MACHADO DE GUERRA ANÃO‡◊	30 O$	F+H+2d	Corte	-	2	-	-	6,5 Kg
MOSQUETE‡♦	500 O$	PdF+H+2d+1	Perfuração	-	2	20m	-	4,5 Kg
NUNCHAKUº	2 O$	F+H+1d+2	Contusão	-	-	-	1	1 Kg
REDE♦	20 O$	♦	♦	-2	-	3m	-	4,5 Kg
SAIº	1 O$	F+H+1d+1	Perfuração	2	-	3m	1	0,5 Kg
SHURIKENº (5)	1 O$	H+1d-1	Perfuração	-	-	3m	1	0,5 Kg
TAI-TAI HALFLING◊	30 O$	PdF+H+1d+2	Contusão	-	-	5m	-	0,5 Kg

º *Arma oriental*
† *Possui versão oriental.*
◊ *Item racial (personagens da raça podem usar o item sem possuir a Vantagem Usar Armas).*
‡ *Arma de duas mãos (não pode ser combinada com escudos, exceto broquel).*
♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

ARMAS MODERNAS SIMPLES								
NOME	CUSTO	F.A.	TIPO DE DANO	ESQ.	CRÍTICO	ALC.	VEL.	PESO
BESTA♦	90 $	PdF+H+2d	Do virote	-	1	6m	-1	3,5 Kg
VIROTE, BESTA (12)	24 $	-	Perfuração	-	-	-	-	0,5 Kg
COLT PYTHON♦	475 $	PdF+H+2d+2	Perfuração	-1	2	6m	1	1,5 Kg
MUNIÇÃO, COLT PYTHON (6)	37 $	-	-	-	-	-	-	0,5 Kg
CUTELO	10 $	F+H+1d+2	Corte	-	1	3m	-	1 Kg
FACA	40 $	F+H+1d+1	Corte	-	1	3m	1	0,5 Kg
GLOCK 20♦	600 $	PdF+H+2d+2	Perfuração	-1	2	20m	1	1,5 Kg
MUNIÇÃO, GLOCK 20 (50)	20 $	-	-	-	-	-	-	0,5 Kg
METRALHADORA MAC11♦	650 $	PdF+H+2d+2	Perfuração	-	2	6m	1	3 kg
MUNIÇÃO, MAC11 (50)	37 $	-	-	-	-	-	-	0,5 Kg
SOCO INGLÊS♦	7 $	F+H+1d	Contusão	-2	-	-	-	0,5 Kg
TONFA	40 $	F+H+1d+1	Contusão	2	-	-	1	1 Kg
ARMAS MODERNAS COMUNS								
DINAMITE (12)♦	60 $	H+2d+2	Explosão	-2	-	3m	-	0,5 Kg
REMINGTON 1100 12mm♦	895 $	PdF+H+3d-2	Perfuração	-	-	5m	1	3,5 Kg
CARTUCHOS, REMINGTON 1100 (20)	29 $	-	-	-	-	-	-	0,5 Kg
GRANADA DE FRAGMENTAÇÃO (6)♦	200 $	H+4d-2	Perf./Corte	-2	-	3m	-	0,5 Kg
GRANADA DE FUMAÇA (6)♦	100 $	-	Fumaça/Cegueira	-2	-	3m	-	1 Kg
RIFLE AK47♦	1.000 $	PdF+H+3d-2	Perfuração	-	2	10m	1	5 Kg
MUNIÇÃO, RIFLE AK47 (30)	12 $	-	-	-	-	-	-	0,5 Kg
SERRA ELÉTRICA	70 $	F+H+3d-1	Corte	1	-	-	-	5 Kg
ARMAS MODERNAS EXÓTICAS								
LANÇA-CHAMAS♦	500 $	♦	Calor/Fogo	-	-	3m	1	25 Kg
COMBUSTÍVEL, LANÇA-CHAMAS (10)	160 $	-	-	-	-	-	-	1 Kg
LANÇA-FOGUETES M72A3 LAW♦	1.200 $	PdF+H+5d	Explosão	-1	-	22m	-1	2,5 Kg
LANÇA GRANADAS M79♦	1.000 $	PdF+H+3d-1	Da granada	-	2	10m	-	3,5 Kg
GRANADA, FRAG. 40mm (6)♦	75 $	-	Explosão	-	-	-	-	0,5 Kg

♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

Descrição das Armas:

Adaga: uma pequena faca usada como arma secundária.

Aji: é uma peça metálica em forma de arco, onde a lâmina é o arco propriamente dito e a empunhadura fica onde seria a corda. Essa arma pode ser encontrada em duas formas: leve (usada com uma só mão) e pesada (usada com ambas as mãos).

Alabarda: normalmente, um personagem ataca com a lâmina de machado da alabarda, mas a ponta na extremidade é útil contra oponentes em carga. Devido ao gancho no outro lado, o personagem pode realizar um ataque sem causar dano, mas para tentar derrubar o oponente – caso a FA ultrapasse a FD, o oponente deve realizar uma Esquiva: se falhar, ele se desequilibra e cai, sendo considerado Indefeso no próximo turno.

Arco Curto: um Arco Curto requer uso com as duas mãos. Um personagem de tamanho humano ou maior pode utilizá-lo sob montaria.

Arco Longo: um Arco Longo requer uso com as duas mãos. Este arco é muito grande para ser usado sob montaria.

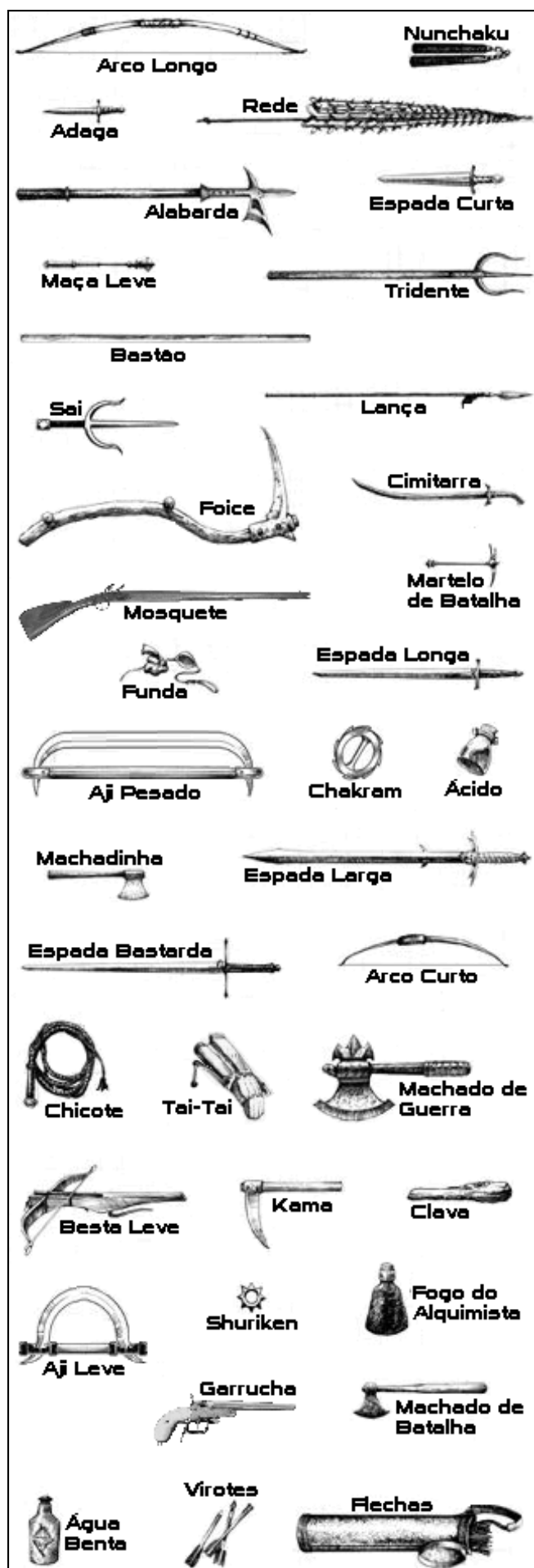
Balas para Garrucha/Mosquete: estas esferas de chumbo são vendidas em sacos com 10.

Bastão: é uma arma que concede um Ataque Múltiplo por turno sem grandes custos (1 PM), caso o personagem possua a Vantagem. Se utilizado com uma mão, o usuário não pode utilizar o Ataque Múltiplo.

Besta Leve: uma Besta Leve requer uso com as duas mãos, não importando o tamanho do usuário. Uma recarga consome uma ação parcial no turno.

Cartuchos para Remington 1100: estes Cartuchos cilíndricos possuem em seu interior uma mistura de pólvora e grãos de chumbo.

Chakram: o Chakram é um disco de arremesso de cerca de 30cm de diâmetro, com o lado externo do aro afiado.

Chicote: um Chicote pode apenas ser usado contra oponentes que estejam a 3m do usuário (possui Membros Elásticos). O personagem pode realizar um ataque sem causar dano, mas para tentar derrubar o oponente, envolvendo o Chicote nas pernas nos oponente: caso a FA ultrapasse a FD, o oponente deve realizar uma Esquiva: se falhar, ele se desequilibra e cai, sendo considerado Indefeso no próximo turno. O Chicote também pode ser utilizado para tentar desarmar um adversário: caso a FA ultrapasse a FD (e uma possível Esquiva), o oponente deve realizar um teste de Força resistido contra o usuário do Chicote. Se o oponente falhar, significa que sua arma ou escudo foi arrancado de sua mão. O dano de um chicote não é letal, porém seu resultado nos dados não é mínimo (veja Nocaute no capítulo Regras e Combate).

Cimitarra: a lâmina encurvada faz esta espada ser muito afiada.

Clava: uma Clava de madeira, por ser muito fácil de ser encontrada ou improvisada, não possui custo.

Colt Python: a Colt Python possui uma merecida reputação de precisão. Dispara uma vez por turno, mas pode fazê-lo por seis vezes antes de precisar ser recarregada. Para a recarga é necessária uma ação completa.

Combustível: este pequeno tambor hermeticamente vedado é conectado na base do Lança-Chamas. Ele contém combustível concentrado, suficiente para dez disparos.

Dinamite: um dos explosivos mais comuns. A dinamite é muito estável sob condições normais. Um bastão de dinamite precisa de um pavio ou detonador para explodir (acender o pavio com fogo consome uma ação parcial do personagem no turno). Bastões adicionais podem ser detonados ao mesmo tempo se estiverem na área de efeito da explosão. Cada bastão adicional aumenta o dano em +1d (máximo de 10d) e a área em 1,5m (máximo de 6m). Dinamite é vendida em caixas com 12 bastões. Pode ser fabricada com um teste de Química (e os itens necessários). O tempo até que a dinamite exploda depende do comprimento do pavio, que pode ser curto o suficiente para detonar no mesmo turno (permitindo ser arremessada) ou longo o suficiente para detonar em alguns minutos.

Espada Bastarda: uma Espada Bastarda é muito grande para ser usada com uma mão sem treinamento; por isso é tratada como Arma Exótica. Um personagem de tamanho Humano pode usar uma Espada Bastarda com ambas as mãos como Arma Comum, ou uma criatura de maior tamanho pode usá-la com uma mão da mesma forma. A Katana (sua versão oriental), oferece FA=F+H+2d+1 e custa 400 O$ (os demais atributos são os mesmos).

Espada Curta: esta espada é popularmente usada como arma reserva ou arma principal de criaturas de tamanho inferior ao humano. A Wakizashi (sua versão oriental), oferece FA=F+H+1d+3 e custa 300 O$ (os demais atributos são os mesmos).

Faca: a velha e boa faca de sobrevivência.

Flechas: uma flecha, se utilizada como uma arma corpo-a-corpo, causa F+1d2 pontos de dano por perfuração (Esq.-1). O personagem sofre uma penalidade de FA -2 se usar uma flecha para combate corpo-a-corpo. São encontradas em aljavas contendo 20 flechas. Uma flecha que atinja o alvo é perdida; uma que erre tem uma chance em 6 (resultado 1 em 1d) de ser recuperada.

Foice: embora se pareça com a ferramenta de fazendeiros de mesmo nome, esta Foice é balanceada e fortalecida para batalhas.

Funda: a Funda pode lançar munição de chumbo. Não é tão fácil de usar como uma Besta, nem tão poderosa quanto um Arco, mas é barata e fácil de improvisar com materiais comuns. Druidas e Halflings têm preferência por Fundas. Um personagem pode lançar pedras comuns, mas estas não são tão densas quanto a munição própria de Funda. Nesse caso, a FA final sofre uma penalidade de -1.

Garrucha: a Garrucha possui capacidade de uma bala por vez. Para a recarga é necessária uma ação completa. Devido ao uso de pólvora, a Garrucha possui Vulnerabilidade a Eletricidade/Fogo. Caso seus Pontos de Forja sejam reduzidos a zero por um ataque baseado em Eletricidade/Fogo enquanto estiver carregada, a arma explodirá, causando 1d pontos de dano a todas as criaturas num raio de 1,5m.

Granada de Fragmentação: a granada militar mais comum, este pequeno aparato explosivo lança estilhaços em todas as direções quando explode.

Granada de Fragmentação 40mm: este pequeno explosivo deve ser disparado de um lançador de granadas de 40mm, como o M79. Ela lança estilhaços para todas as direções

quando explode. A granada de fragmentação de 40mm tem um alcance mínimo de 12m. Se for lançada contra um alvo mais próximo, a granada não se arma e não explode.
Granada de Fumaça: no turno que é arremessada e detonada, uma granada de fumaça preenche a área ao redor (1,5m de raio) com fumaça. No turno seguinte, preenche 3m e no terceiro turno, uma área de 4,5m de raio. A fumaça obscurece a visão (efeito de Cegueira) e todos dentro da área afetada são considerados Invisíveis. A fumaça dispersa após 10 turnos em ambientes fechados ou em 5 turnos em ambientes abertos ou com uma fonte de vento.
Metralhadora MAC11: esta pequena submetralhadora não é mais fabricada, mas cerca de 10.000 delas foram fornecidas para as forças policiais norte-americanas, Exército americano, Para Cuba e Peru. Pode realizar 40 disparos antes de ser recarregada; e pode ser usada de duas formas: rajada de cinco tiros (para atacar mais de uma vez por turno se o usuário possuir Tiro Múltiplo) ou disparo simples. Uma recarga (pente) consome uma ação parcial do personagem no turno.
Kama: personagens com a Vantagem Grito de Kiai podem receber os benefícios da mesma utilizando esta arma.
Lança: uma Lança pode ser arremessada, causando dano de PdF+H+1d. Em combates corpo-a-corpo, seu dano é de F+H+1d+1. Concede FA+1 para Ataque Especial (Carga).
Lança-Chamas: consiste de um tanque pressurizado contendo combustível, conectado a um tubo com lançador e uma chama piloto. Ele dispara uma linha de fogo de 1,5m de largura e 10m de comprimento (PdF1), que causa dano de PdF1+H+2d+2 a todas as criaturas e objetos na sua área. O dano será reduzido à metade caso as criaturas na linha de fogo consigam uma Esquiva. O Lança-Chamas pode ser disparado apenas uma vez por turno e precisa ser recarregado após dez disparos. Para a recarga é necessário uma ação completa. Devido ao combustível inflamável, o Lança-Chamas possui Vulnerabilidade a Eletricidade/Fogo. Caso seus Pontos de Forja sejam reduzidos a zero por um ataque baseado em Eletricidade/Fogo enquanto estiver carregado, o Lança-Chamas explodirá, causando 2d pontos de dano a todas as criaturas num raio de 3m.
Lança-Foguetes M72A3 LAW: a LAW (Light Antitank Weapon – Arma Leve Antitanque) é um lança-foguetes descartável, de tiro único. Ele vem com um tubo de fibra de vidro e alumínio. Antes de usar a arma, o atirador deve primeiro armar e estender o tubo (requer uma ação parcial). Quando a LAW atinge seu alvo, explode como uma granada ou outro explosivo, causando dano de PdF+H+5d em todos os alvos em um raio de 3m. Se o alvo conseguir uma Esquiva, o dano é reduzido à metade. Esta arma exige uma distância mínima de 9m para o foguete disparado se armar e explodir, caso contrário o foguete é ineficaz.
Lança-Granadas M79: esta arma é um lançador de granadas de um só tiro. O Lança-Granadas pode disparar a longas distâncias Granadas de Fragmentação (40mm), mas precisa ser recarregado após cada disparo. Para a recarga é necessário uma ação completa.
Machado de Guerra Anão: um Machado de Guerra Anão é muito grande para ser usado com uma mão sem treinamento; por isso é tratado como Arma Exótica. Um personagem de tamanho Humano pode usar um Machado de Guerra Anão com ambas as mãos como Arma Comum, ou uma criatura de maior tamanho pode usá-lo com uma mão da mesma forma.
Remington 1100: a Remington 1100 é uma escopeta para trabalho militar e policial. A Remington pode realizar um disparo por turno, porém só precisa ser recarregada após o sexto disparo. Uma recarga de dois Cartuchos consome uma ação parcial do personagem no turno. Recarregar mais Cartuchos (até seis) consome uma ação completa.
Mosquete: o Mosquete possui capacidade de uma bala por vez. Para a recarga é necessária uma ação completa. Devido ao uso de pólvora, o Mosquete possui Vulnerabilidade a Eletricidade/Fogo. Caso seus Pontos de Forja sejam reduzidos a zero por um ataque baseado em Eletricidade/Fogo enquanto estiver carregado, o Mosquetão explodirá, causando 1d pontos de dano a todas as criaturas num raio de 2m.
Nunchaku: personagens com a Vantagem Grito de Kiai recebem os benefícios da mesma utilizando esta arma.
Pedras para Funda: são esferas de chumbo, muito mais pesadas que pedra do mesmo tamanho. São encontradas em uma algibeira de couro com 10 unidades. Uma Pedra que atinja o alvo é perdida; uma que erre tem uma chance em 6 (resultado 1 em 1d) de ser recuperada.

Pente de Balas Glock 20/ AK47/ MAC10: estas balas são cápsulas de metal, compostas de chumbo revestido de cobre. São encontradas em compartimentos (pentes) metálicos com 20 unidades (para Glock 20), com 30 unidades (para Rifle AK47) ou com 50 unidades (para MAC11). Geralmente o Pente de Balas é inserido na coronha da Pistola, Metralhadora ou Rifle.
Glock 20: uma Pistola Automática pode disparar vinte vezes antes de ser recarregada e pode ser usada para atacar mais de um oponente por turno se o usuário possuir Tiro Múltiplo. Uma recarga consome uma ação parcial personagem no turno.

Rede: tecido de malhas, mais ou menos largas, utilizada para envolver e prender os adversários. Possui uma corda de 3m para controle. O atacante pode tentar prender o oponente – caso a FA (H+1d) ultrapasse a FD do adversário, este deve realizar uma Esquiva: se falhar, a Rede acerta o alvo e prende o oponente, que é considerado Indefeso no próximo turno. Para se soltar, o adversário pode tentar um teste de Força para romper a Rede (demora um turno). No caso do atacante errar o alvo, é necessário um turno para que a Rede seja recolhida e preparada para um novo ataque (no caso de personagens que não saibam lidar com a Rede, são necessários 2 turnos).
Rifle AK47: um AK47 pode disparar 30 vezes antes de ser recarregado; e pode ser usado de duas formas: rajada de três disparos (para atacar mais de uma vez por turno se o usuário possuir Tiro Múltiplo) ou disparo simples. Uma recarga consome uma ação parcial do personagem.
Serra Elétrica: unidades policiais e militares usam serras elétricas para passar por cercas e abrir portas rapidamente. Às vezes são usadas como armas, geralmente por pessoas que vêem muitos filmes de terror...
Shuriken: até três Shurikens podem ser arremessados por ataque (todos contra o mesmo alvo – a não se em caso de Ataque Múltiplo). Eles são muito pequenos para carregar a Força ou PdF do usuário quando arremessados, permitindo apenas se valer da Habilidade.
Soco Inglês: este item de metal se encaixa nos dedos da mão, como anéis fundidos. Ele permite causar dano letal com um ataque desarmado.
Tai-Tai: esta engenhoca inventada pelos Halflings trata-se de uma mini-catapulta presa ao braço. O dispositivo pode disparar uma pedra (geralmente as mesmas de uma funda) com o mesmo alcance de uma flecha, e com força o suficiente para causar o mesmo dano. É necessário ser recarregada após o terceiro disparo, sendo que a recarga consome uma ação parcial.
Tridente: esta arma de três pontas na extremidade pode ser arremessada, mas seu Alcance é curto, pois não é balanceada para esses fins. Concede FA+1 para Ataque Especial (Carga).
Virotes: um virote, se utilizado como uma arma corpo-a-corpo, causa F+1d2 pontos de dano por perfuração (Esq.-1). O personagem sofre uma penalidade de FA -2 se usar um virote para combate corpo-a-corpo. São encontrados em estojos de madeira contendo 10 virotes. Um virote que atinja o alvo é perdido; um que erre tem uma chance em 6 (resultado 1 em 1d) de ser recuperado.

ARMADURAS

Uma armadura ou escudo, auxiliam na proteção do personagem, sendo suas defesas passivas; mas podem, dependendo de seu peso, prejudicar sua movimentação.

Classificação das Armaduras:

As armaduras, dependendo do cenário (medieval ou moderno), são divididas em três grupos: Leves, Médias e Pesadas. Se um personagem usar uma armadura ou escudo sem possuir a Vantagem apropriada, irá sofrer uma penalidade de -2 no cálculo de sua Força de Defesa.

Força de Defesa das Armaduras (FD):

De forma geral, a FD de um item de proteção (Armaduras) é determinada somando as características Armadura e Habilidade do personagem com o fator aleatório do item de proteção (dados) mais bônus ou redutores. Escudos oferecem um bônus que deve ser aplicado à FD final. As regras completas para realizar um combate com as regras de armaduras estão no quadro Turno de Combate, no capítulo Regras e Combate.

Penalidade de Focus (Pen. Focus):

Armaduras e Escudos interferem na gesticulação e canalização de magias arcanas (que não possuem Clericato ou Paladino como requisito). Caso um conjurador de magias arcanas esteja usando um item de proteção qualquer e tentar lançar uma magia, antes precisará passar em um teste de Focus (em caso de magias que exijam mais de um caminho, vale o mais alto). Sendo bem sucedido, a magia é lançada normalmente; caso contrário, a magia falha e os PMs utilizados são gastos.
Cada item de proteção, dependendo de seu tamanho e peso, causam penalidades (cumulativas) no teste de Focus.

Penalidade de Habilidade (Pen. Hab):

Certas Armaduras ou Escudos interferem na movimentação do personagem, causando uma penalidade de Habilidade para o cálculo do movimento e testes de certas Especializações (Acrobacia, Alpinismo, Furtividade e Natação). As penalidades entre Armaduras e Escudos são cumulativas.

ARMADURAS MEDIEVAIS LEVES					
NOME	**CUSTO**	**F.D.**	**PEN. FOCUS**	**PEN. HAB.**	**PESO**
ARMADURA ACOLCHOADA†	5 O$	A+H+1d+1	-	-	4,5 Kg
ARMADURA DE COURO	10 O$	A+H+1d+2	-1	-	6,5 Kg
BROQUEL♦	15 O$	FD+1	-1	-	2 Kg
ARMADURAS MEDIEVAIS MÉDIAS					
BRUNEA†	50 O$	A+H+2d-1	-2	-1	13,5 Kg
COTA DE MALHA	150 O$	A+H+2d	-3	-2	18 Kg
ESCUDO MÉDIO DE MADEIRA♦	7 O$	FD+2	-1	-1	2,5 Kg
ARMADURAS MEDIEVAIS PESADAS					
COTA DE TALAS	200 O$	A+H+2d+1	-4	-3	20,5 Kg
ARMADURA COMPLETA†	1.500 O$	A+H+3d-3	-3	-2	22,5 Kg
ESCUDO GRANDE DE MADEIRA♦	30 O$	FD+3	-2	-3	4,5 Kg

† Possui versão oriental.
♦ Ver descrição para maiores detalhes.

ARMADURAS MODERNAS – LEVES					
NOME	**CUSTO**	**F.D.**	**PEN. FOCUS**	**PEN. HAB.**	**PESO**
JAQUETA DE COURO	50 $	A+H+1d+1	-	-	2 Kg
COLETE LEVE	200 $	A+H+2d-2	-	-	1,5 Kg
ARMADURAS MODERNAS – MÉDIAS					
COLETE MÉDIO	250 $	A+H+2d-1	-1	-1	2 Kg
COLETE PADRÃO	280 $	A+H+2d	-2	-2	4 Kg
ARMADURAS MODERNAS – PESADAS					
COLETE ESPECIAL	400 $	A+H+2d+2	-3	-3	7,5 Kg
UNIDADE DE AÇÃO REFORÇADA	550 $	A+H+3d-2	-4	-4	10 Kg

Descrição das Armaduras:

Armadura Acolchoada: esta armadura é feita de tecido acolchoado com e reforçado, porém oferece grande mobilidade ao usuário. Tipicamente cobre o tórax e ombros, mas armaduras acolchoadas que cobrem o corpo inteiro.

Armadura Completa: esta armadura consiste em um conjunto de placas de metal interligadas que cobrem o corpo inteiro. Inclui manoplas, elmo e botas de couro reforçado.

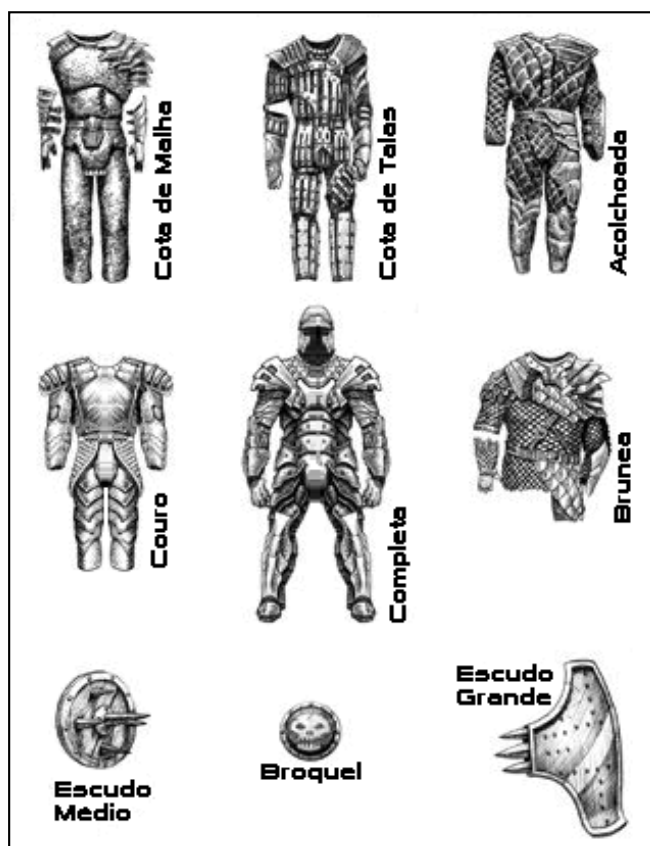
Armadura de Couro: o couro utilizado na confecção de uma armadura de couro oferece maior proteção que uma roupa de couro comum. O couro é enrijecido com óleo e moldado com um molde de madeira de um torso de um homem ou mulher.

Broquel: este pequeno escudo de metal é fixado ou amarrado no braço do personagem, deixando a mão livre.

Brunea: esta armadura é feita com couro leve recoberto com peças de metal, formando escamas semelhantes às de um peixe.

Colete Especial: possui proteções para as áreas do pescoço e virilha. Este colete ainda conta com placas cerâmicas na região do peito, fornecendo uma proteção maior contra oponentes fortemente armados.

Colete Leve: este colete cobre uma parte maior do torso, sendo fácil de ser percebido. Ele é recomendado quando o usuário não vai ser revistado com muita atenção.

Colete Médio: item padrão de várias forças policiais, este colete fornece a proteção máxima para uma armadura que possa ser usada o dia inteiro sob roupas normais. Embora possa passar despercebido a um olhar rápido, o colete é visível para qualquer um olhando atentamente.

Colete Padrão: um colete tático leve, feito para uso prolongado para contenção de multidões, ou quando se aguarda ataques em potencial. Esta armadura sacrifica um pouco de proteção para manter algum conforto, pelo menos se comparada com outras armaduras táticas.
Cota de Malha: esta armadura é feita de anéis de metal intercalados. Protege o tórax e braços. Inclui manoplas de metal. É acolchoada na parte interna para proteger ainda mais contra ataques de inimigos.
Cota de Talas: esta armadura apresenta placas verticais de metal cobrindo uma camada de couro e malha de ferro.
Escudo Grande de Madeira: carregado da mesma forma que um escudo pequeno, porém estes escudos são muito pesados para que outros itens sejam carregados ou armas sejam usadas com a mão que os ostenta. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de F+1d do tipo Contusão sem bônus/penalizações na iniciativa. Devido ao seu peso e tamanho, é necessária certa força e agilidade para utilizá-lo em combate.
Escudo Médio de Madeira: geralmente de forma arredondada, estes escudos são leves o suficiente para que outros itens sejam carregados com a mão que o ostenta, porém não se pode utilizar armas com esta mesma mão. Em caso de se atacar com o escudo, o dano causado será de FA=F+1d do tipo Contusão sem bônus/penalizações na iniciativa.
Jaqueta de Couro: esta armadura é, na verdade, uma pesada Jaqueta de Couro como aquela usada por motoqueiros. Outras armaduras improvisadas, como uniformes de jogadores de rúgbi, oferecem a mesma proteção e demais estatísticas.
Unidade de Ação Reforçada: a melhor proteção disponível está nesta indumentária, que consiste de um colete de placas cerâmicas no peito e costas, proteções para pescoço e virilha, protetores para os braços e um capacete. Pesada e desajeitada, esta armadura geralmente é usada apenas por oficiais de ações táticas em operações perigosas.

ITENS DE AVENTURA

Um aventureiro jamais chegará muito longe se apenas confiar em suas Armas e Armaduras. A seguir, uma lista contendo outros equipamentos para aventureiros e ferramentas que devem ser empregadas no uso de determinadas Perícias ou Especializações.

ITENS DE AVENTURA MEDIEVAL

NOME	PESO	CUSTO	NOME	PESO	CUSTO	NOME	PESO	CUSTO
ACÔNITO, PUNHADO♦	½ Kg	1 O$	GRIMÓRIO	1,5 Kg	15 O$	MOCHILA GRANDE♦	2 Kg	4 O$
ALGEMAS♦	1 Kg	15 O$	INSTR. MUSICAL (Cordas)	1,5 Kg	5 O$	ÓLEO, ½ Litro♦	½ Kg	1 P$
ALGIBEIRA♦	-	2 O$	INSTR. MUSICAL (Percussão)	1,5 Kg	5 O$	PÁ	3,5 Kg	5 O$
ANZOL	-	1 P$	INSTR. MUSICAL (Sopro)	1,5 Kg	5 O$	PANELA DE FERRO	4 Kg	5 P$
ARÍETE PORTÁTIL♦	9 Kg	10 O$	KIT DE ALPINISMO♦	2,5 Kg	80 O$	PEDERNEIRA	-	1 O$
ARMADURA PARA ANIMAL♦	♦	♦	KIT DE ALQUIMIA♦	20 Kg	500 O$	PEDRA PARA AMOLAR	½ Kg	2 C$
BALDE	1 Kg	5 P$	KIT DE CURANDEIRO♦	½ Kg	50 O$	PÓLVORA	½ Kg	200 O$
BAÚ♦	11 Kg	4 O$	KIT DE DISFARCE♦	4 Kg	50 O$	RAÇÃO, POR DIA	½ Kg	5 P$
CADEADO♦	½ Kg	40 O$	KIT DE FERREIRO♦	10 Kg	10 O$	REDE DE PESCA, 7m²	2 Kg	4 O$
CANECA DE CERÂMICA	½ Kg	2 C$	KIT DE LADINO♦	1 Kg	30 O$	ROUPA SIMPLES	1 Kg	1 P$
CANETA TINTEIRO	-	1 P$	LÂMPADA♦	½ Kg	1 P$	ROUPA COMUM	4 Kg	10 O$
CANTIL, ½ Litro	½ Kg	3 C$	LANTERNA♦	1 Kg	7 O$	ROUPA LUXUOSA	5 Kg	75 O$
COBERTOR	1,5 Kg	2 O$	LENHA SECA, POR DIA	9 Kg	1 C$	SABÃO, ½ Kg	½ Kg	5 P$
CORDA COMUM 15m♦	4,5 Kg	1 P$	LENTE DE AUMENTO	-	100 O$	SACO DE DORMIR	2 Kg	1 P$
CORDA DE SEDA 15m♦	2 Kg	1 O$	LIVRO DE ORAÇÕES	1,5 Kg	10 O$	SELA	15 Kg	30 O$
ESCADA DE CORDA, 3m♦	1 Kg	3 O$	LONA, m²	½ Kg	1 P$	SELA COM BOLSOS♦	10 Kg	15 O$
ESPELHO	½ Kg	10 O$	LUNETA PEQUENA♦	½ Kg	1.000 O$	SÍMBOLO SAGRADO	½ Kg	25 O$
FOLHA DE PAPEL	-	2 O$	MARTELO COMUM	1 Kg	5 P$	TENDA♦	9 Kg	10 O$
FOLHA DE PERGAMINHO	-	1 O$	MINI-ORATÓRIO	20 Kg	40 O$	TINTA, FRASCO	-	8 O$
FRASCO DE VIDRO	-	1 O$	MOCHILA PEQUENA♦	½ Kg	1 O$	TOCHA♦	½ Kg	1 C$
GARRAFÃO, VIDRO 5 Litros	-	2 O$	MOCHILA MÉDIA♦	1 Kg	2 O$	VELA♦	-	1 C$

♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

ITENS DE AVENTURA MODERNA

NOME	PESO	CUSTO	NOME	PESO	CUSTO	NOME	PESO	CUSTO
ALGEMAS♦	½ Kg	30 $	GRAVADOR DIGITAL	½ Kg	150 $	MALA PEQUENA♦	2,5 Kg	100 $
BASTÃO LUMINOSO (5)	½ Kg	50 $	IMPRESSORA	1,5 Kg	150 $	MALETA EXECUTIVA♦	1 Kg	60 $
BINÓCULOS	1 Kg	90 $	INSTR. MUSICAL (Cordas) ♦	3,5 Kg	500 $	MÁSCARA DE GÁS♦	2,5 Kg	80 $
BLOCO DE NOTAS	-	2 $	INSTR. MUSICAL (Percussão) ♦	25 Kg	700 $	MOCHILA GRANDE♦	3 Kg	60 $
BÚSSOLA	-	50 $	INSTR. MUSICAL (Sopro) ♦	½ Kg	850 $	MOCHILA MÉDIA♦	1,5 Kg	40 $
CÂMERA DIGITAL	-	350 $	INSTR. MUSICAL (Teclado) ♦	6 Kg	900 $	MOCHILA PEQUENA♦	1 Kg	20 $
CÂMERA DE VÍDEO	1 Kg	750 $	ISQUEIRO	-	5 $	NOTEBOOK	2,5 Kg	3.000 $
CANETA	-	2 $	KIT DE ALPINISMO♦	5 Kg	1.500 $	ÓCULOS, V. NOTURNA♦	1,5 Kg	300 $
CANIVETE SUÍÇO♦	-	70 $	KIT DE ARROMBADOR♦	½ Kg	80 $	RAÇÃO DE EMERGÊNCIA	½ Kg	60 $
COLDRE, CINTURA	½ Kg	30 $	KIT DE DISFARCE♦	2,5 Kg	60 $	ROUPA CASUAL	1 Kg	150 $
COLDRE, TRONCO	-	50 $	KIT DE FALSIFICAÇÃO♦	1,5 Kg	380 $	ROUPA FORMAL	1,5 Kg	550 $
COLETE UTILITÁRIO♦	3,5 Kg	100 $	KIT DE MECÂNICA♦	11 Kg	40 $	SACO DE DORMIR	2 Kg	110 $
CORDA ESCALADA, 50m♦	6 Kg	30 $	KIT DE QUÍMICA♦	3 Kg	400 $	SCANNER	1,5 Kg	200 $
DETECTOR DE METAIS	1 Kg	230 $	KIT MÉDICO♦	2,5 Kg	70 $	TELEFONE CELULAR	-	35 $
EXTINTOR DE INCÊNDIO♦	1,5 Kg	75 $	LANTERNA PADRÃO♦	½ Kg	20 $	TENDA♦	2 Kg	250 $
FITA ADESIVA♦	½ Kg	5 $	MALA GRANDE♦	7,5 Kg	200 $	UNIFORME	1 Kg	150 $
FOGAREIRO	½ Kg	70 $	MALA MÉDIA♦	5 Kg	150 $	WALKIE-TALKIE♦	½ Kg	140 $

♦ Ver descrição para maiores detalhes.

Descrição dos Itens:

Acônito: esse tipo de erva é utilizado para afugentar Licantropos. Basta um punhado dessa erva esfregado no focinho da criatura para que esta fuja como se estivesse sobre o efeito da magia Pânico.

Algemas: estas algemas podem prender uma criatura de tamanho humano. Uma criatura presa pode tentar se soltar com um teste bem sucedido de H-3. Em mundos medievais, pelo mesmo preço podem ser encontradas algemas para criaturas menores que um humano. Para criaturas maiores ou gigantes, o preço das algemas sobe em 100 peças de ouro.

Algibeira: esta pequena bolsa de couro vai presa ao cinto. Própria para comportar itens pequenos (como frascos de poções ou moedas).

Aríete Portátil: este pequeno tronco fortalecido com metal concede bônus de F+1 para arrombamentos de portas. Mais um personagem pode ajudar o personagem com o aríete, concedendo ainda mais um bônus de +1 ao teste de Força.

Armadura para Animal: esse tipo de armadura cobre a cabeça, pescoço, peito, corpo e às vezes as patas de um cavalo ou cão de montaria. Armaduras pesadas proporcionam maior proteção, mas menor movimentação. Qualquer armadura medieval possui uma versão para animais (com as mesmas penalizações). Para animais que transportam criaturas de tamanho humano, quadruplique o custo e duplique o peso da armadura. Para animais menores, o custo é dobrado e o peso é o mesmo.

Bastão Luminoso: estes bastões plásticos descartáveis, quando ativados, usam uma reação química para criar luz por 6 horas seguidas. Ada bastão ilumina uma área de 1,5m de raio. Uma vez ativado, não pode ser desligado ou reutilizado.

Baú: geralmente feitos de madeira e metal.

Bloco de Notas: uma pequena caderneta de anotações.

Bússola: uma bússola usa o campo magnético da Terra para determinar a direção do norte. Essencial para testes de Navegação.

Cadeado: um cadeado é desenvolvido juntamente com sua chave. Quem tentar arrombá-lo ou abri-lo sem a chave, sofrerá uma penalização de -1 (sendo por Força ou Habilidade) em seus testes para abrir.

Câmera Digital: uma câmera fotográfica digital não usa filme; as fotos são transferidas para um computador como arquivos de imagem.

Caneta tinteiro: um pequeno bastão de madeira com uma ponta especial que armazena tinta.

Canivete Suíço: este aparelho contém algumas chaves de fenda diferentes, uma lâmina ou duas, abridor de latas, abridor de garrafas, lixa, régua pequena, tesoura, pinça e alicate para fios. A critério do Mestre, o canivete pode servir para certos testes de Perícias (reduzindo a dificuldade).

Cobertor: pesadas cobertas de lã.

Colete Utilitário: este colete leve possui uma série de bolsos para itens como bússola, munição extra, curativos e um rádio, além de fitas para prender granadas, facas e outras ferramentas. Pode comportar até 20Kg de equipamento.

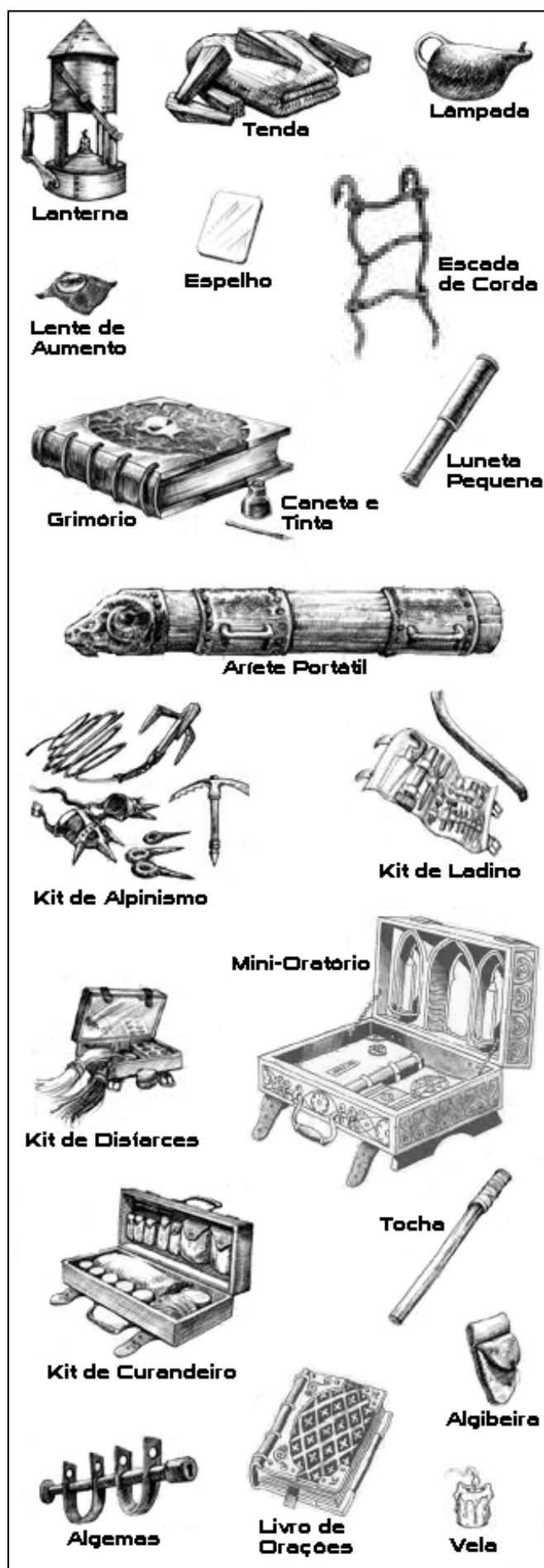
Corda Comum: esta corda resistente somente arrebentará com um teste bem sucedido de F-2. É encontrada à venda medindo 15m.

Corda de Escalada: uma corda de escalada suporta até 500Kg.

Corda de Seda: esta corda resistente somente arrebentará com um teste bem sucedido de F-3. É encontrada à venda medindo 15m.

Escada de Corda: esta escada de 3m possui dois ganchos em sua extremidade. Uma vez fixada, ela diminui em uma categoria a dificuldade do teste de Escalar/Alpinismo.

Espelho Pequeno: com este espelho polido, pode-se sinalizar para os companheiros, olhar em cantos, etc.

Extintor de Incêndio: o extintor típico lança produtos químicos que conseguem apagar fogo em uma área de 3m² (que consome uma ação parcial do personagem no turno). O conteúdo de um extintor é suficiente para dois usos antes de precisar ser recarregado.

Fita Adesiva: a utilidade da fita adesiva só é limitada pela imaginação do personagem. O tipo de fita da tabela é resistente, com 5cm de largura (um rolo tem 20m de fita). Agüenta até 100Kg por um longo tempo ou 150Kg por 1d turnos. Personagens amarrados com fita adesiva podem escapar se passarem em um teste de F-1.

Fogareiro: esta versão reduzida de um fogão usa como combustível querosene ou gasolina branca, e pode ser guardado facilmente em uma mochila.

Folha de Papel: folha branca de papel feita de fibra de tecido.

Frasco de Vidro: contêiner de vidro, ferro ou cerâmica com rolha. Possui capacidade de ½ litro.

Grimório: livro grande, com capa de couro e 100 páginas de papel tipo pergaminho que os magos utilizam para escrever suas magias e servir de referência. Cada magia escrita em um grimório ocupa uma página por ponto de focus.

Instrumento Musical: são necessários para testes da Especialização Instrumentos Musicais (de Artes). Pode ser um teclado portátil, um jogo de tambores, uma guitarra elétrica, um bandolim, uma flauta, uma rabeca, etc.

Kit de Alpinismo: espigões especiais, botas, luvas, cordas e demais equipamento próprio para escaladas. Este kit é a ferramenta ideal para a Especialização Alpinismo.

Kit de Alquimia: estojo com frascos de misturas, tubos de ensaio, etc. Este mini-laboratório é a ferramenta ideal para a Especialização Alquimia.

Kit de Arrombador: inclui gazuas e barras de tensão para abrir fechaduras que usem chaves comuns. Este kit permite a um personagem fazer testes de Arrombamento para abrir fechaduras mecânicas (cadeados, fechaduras de portas...) sem penalidades.

Kit de Curandeiro: ervas medicinais, bandagens, bálsamos. Após dez usos, o kit estará esgotado. Este kit é a ferramenta ideal para a Especialização Primeiros-socorros.

Kit de Disfarce: contém tudo necessário para usar a Especialização Disfarces, incluindo maquiagem, pincéis, espelhos, perucas e outros acessórios. Após dez usos, o kit estará esgotado.

Kit de Falsificação: contém tudo o que é necessário para usar a Especialização Falsificação e preparar itens falsificados. Dependendo do item, pode-se precisar também de documentos legais ou outros itens não incluídos.

Kit de Ferreiro: bigorna pequena, martelo, alicate, etc. Este kit é a ferramenta ideal para a Especialização Armeiro, pois permite o conserto de itens, recuperando Pontos de Forja.

Kit de Ladino: inclui arames, chaves mestra, serra pequena, cunha, pé-de-cabra e martelo pequeno, etc. Estas são ferramentas próprias para as Especializações Arrombamento e Armadilhas (armas/desarmar).

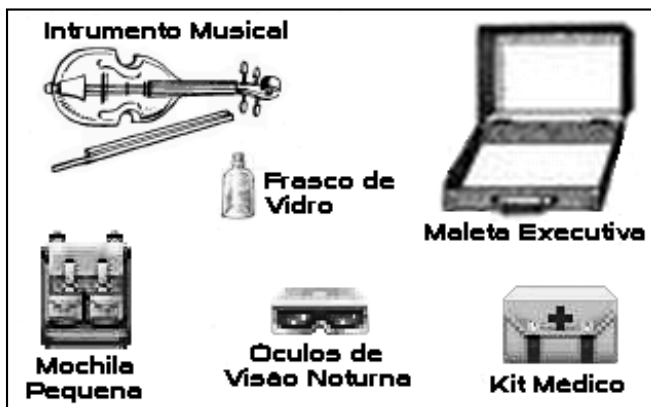
Kit de Mecânica: este kit, que cabe em uma caixa de ferramentas portátil, permite fazer testes de várias Especializações da Perícia Máquinas em aparelhos mecânicos sem penalidades. Contém alicates, chaves de fenda, pinças, soldas e fios.

Kit de Química: um laboratório portátil para usar a Especialização Química. Inclui ferramentas e componentes necessários para misturar e analisar ácidos, bases, explosivos, gases tóxicos e outros compostos químicos.

Kit Médico: do tamanho de uma maleta grande, é normalmente usado por médicos militares e civis, contendo ampla variedade de suprimentos e equipamentos médicos. Testes de Medicina sem esse kit são sempre considerados difíceis.

Lâmpada: ilumina claramente 4,5m por 6 horas com ½ litro de óleo. Apenas uma lâmpada pode ser carregada em cada mão.

Lanterna: lanterna que ilumina uma área de 9m durante 6 horas com ½ litro de óleo.

Lanterna Padrão: o facho projetado por esta pesada lanterna metálica tem 10m de comprimento e 5m de largura no final.
Lente de Aumento: este tipo de lente especial permite olhar pequenos objetos com maior precisão. Uma lupa concede um bônus de H+1 em testes que envolvem avaliação de pequenos itens ou de tamanho igual a uma gema.
Livro de Orações: muitas religiões possuem textos sagrados ou orações próprias usadas por clérigos ou crentes em seus rituais. Esses livros possuem o mesmo tamanho de um grimório, mas sacerdotes viajantes, carregam uma versão em menor tamanho.
Luneta Pequena: quando se olha pela luneta, os objetos visualizados parecem duplicar de tamanho.
Mala: uma caixa metálica reforçada, com suportes de espuma. Travas impedem que abra acidentalmente. Em três tamanhos: pequena (capacidade de 5 Kg), média (capacidade de 20 Kg) e grande (capacidade de 40 Kg).
Maleta Executiva: pode carregar até 2,5 Kg de equipamento. A maleta pode ser trancada, mas a fechadura é simples e com pouca segurança (teste Fácil para destrancar).
Martelo Comum: martelo leve, próprio para fixar pregos.
Máscara de Gás: este equipamento cobre a face do personagem e é conectado a um tubo contendo um filtro químico de ar, protegendo os pulmões e olhos contra gases tóxicos e irritantes. O filtro dura 12 horas de uso. Trocar o filtro consome uma ação parcial do turno.
Mini-altar: trata-se de uma pequena mala (geralmente feita de granito) que ao se abrir forma um altar de viajem. Possui compartimentos para pequenos símbolos sagrados e outros acessórios religiosos. Acompanha uma versão compacta de um livro de orações.
Mochila: bolsa de couro (as modernas são também encontradas em lona e à prova d'água) que é carregada nas costas. Geralmente possui alças. Em três tamanhos: pequena (capacidade de 15 Kg), média (capacidade de 30 Kg) e grande (capacidade de 45 Kg).
Notebook: computador portátil com teclado, monitor, mouse, alto falantes, DVD-ROM e modem (banda larga).
Óculos de Visão Noturna: este tipo de óculos melhora a visão em condições próximas do escuro total (oferece Infravisão de Sentidos Especiais) mas devido ao campo de visão restrito e perda de percepção de profundidade, esses óculos também impõem os efeitos de Visão Debilitada (de Deficiência Sensorial).
Óleo, frasco: serve de combustível para diversas lanternas, lâmpadas, etc. Pode ser arremessado como se fosse um Fogo do Alquimista (causando o mesmo tipo e quantidade de dano), com exceção de que é necessário um turno para preparar o frasco de óleo com um pavio aceso.
Pederneira: o "isqueiro" medieval. Golpeando o metal com a pedra serão criadas faíscas que podem acender tochas ou outras substâncias inflamáveis.
Ração: trata-se de comida seca, porém nutritiva, para viagem (carne e frutas secas, pão de trigo e nozes).
Ração de Emergência: podem ser encontradas em diversas opções comerciais, e fornecem a nutrição e energia necessária para a sobrevivência. O preço é para uma caixa com 12 refeições.
Roupa Casual: roupas casuais costumam variar de calças jeans e camisetas a bermudas, camisas, sobretudos e suéteres feitos à mão.
Roupa Comum: roupas próprias para o dia-a-dia, ofícios ou para aventuras. Botas resistentes, camisa, calça de couro, luvas, cinto, manto com ou sem capuz.
Roupa formal: de um simples vestido preto a um conjunto completo de smooking. Roupas formais são adequadas para ocasiões "black tie".
Roupa Luxuosa: vistosas e caras, podendo ser usadas com jóias e diversos outros adornos.
Roupa Simples: para quem quer passar despercebido na multidão. Camisa folgada, calça ou saia folgada e sapatos de pano.
Saco de Dormir: aventureiros jamais sabem onde terão de dormir. Um saco de dormir é acolchoado o suficiente para torná-lo confortável, quente e de fácil manuseio e transporte.
Sela: uma sela comum que acomoda um cavaleiro.
Sela com Bolsos: este tipo de sela acomoda equipamentos e suprimentos, mas não um cavaleiro. A capacidade de carga depende do animal.
Símbolo Sagrado: um símbolo sagrado é carregado de energia positiva. Clérigos os utilizam para fortalecer suas magias ou esconjurar mortos-vivos. O formato dos símbolos sagrados varia muito, pois cada divindade possui um símbolo diferente. Símbolos de prata são mais efetivos que os de madeira e servem também de status para o clérigo. Símbolos profanos são carregados com energia negativa e são utilizados por clérigos malignos ou aqueles que lançam magia negra ou comandam mortos-vivos.
Tenda: esta barraca pequena é para duas pessoas. Por manter os ocupantes secos e aquecidos, ela fornece um bônus de R+1 contra efeitos do clima frio.
Telefone Celular: aparelho de comunicação digital que pode ser encontrado em um modelo simples, ou com fones de ouvido. Usa uma bateria que dura 24 horas antes de precisar ser recarregada. Ele funciona somente na área coberta pela prestadora de serviços telefônicos.
Tinta, frasco: além de preta, pode-se encontrar em outras cores, mas pelo dobro do preço.
Tocha: bastão de madeira com um tecido ensopado de material inflamável enrolado em uma das extremidades. Queima durante 1 hora e ilumina um raio de 6m.
Uniforme: do carteiro ao oficial da Força Aérea. Alguns profissionais precisam usar uniformes em seus empregos, o que torna essa indumentária essencial para um disfarce.
Vela: ilumina claramente um raio de 1,5m e dura 1 hora.
Walkie-talkie: este rádio transmissor pode ser usado com uma só mão e se comunica com qualquer aparelho do mesmo tipo que estiver operando na mesma freqüência dentro do alcance (3 Km).

SERVIÇOS E TRANSPORTE

Muitos viajantes são acomodados em guildas, templos, casas familiares ou junto à nobreza. Aventureiros medievais, porém, geralmente pagam por suas acomodações e, muitas vezes, possuem animais que os transportam por longas distâncias ou apenas carregam seus demais itens.
Em aventuras modernas, serviços incluem certas comodidades, tais como aluguéis de carros, moradia, restaurantes, etc.

SERVIÇOS MEDIEVAIS	
NOME	CUSTO
BARCO À REMO♦	50 O$
BARCO À VELA♦	10.000 O$
CAMELO, COMPRA♦	50 O$
CÃO DE MONTARIA, COMPRA♦	150 O$
CARROÇA, COMPRA♦	35 O$
CAVALO DE CARGA, COMPRA♦	60 O$
CAVALO DE MONTARIA, COMPRA♦	75 O$
CAVALO DE GUERRA, COMPRA♦	150 O$
CERVEJA, CANECA	4 C$
CHARRETE, COMPRA♦	15 O$
ESTÁBULO, POR DIA	5 P$
ESTALAGEM BOA, POR DIA	2 O$
ESTALAGEM COMUM, POR DIA	5 P$
ESTALAGEM RUIM, POR DIA	2 P$
NAVIO DE GUERRA♦	25.000 O$
RAÇÃO PARA ANIMAIS, POR DIA	5 P$
REFEIÇÃO BOA, POR DIA	5 P$
REFEIÇÃO COMUM, POR DIA	3 P$
REFEIÇÃO RUIM, POR DIA	1 P$
TRENÓ♦	20 O$

♦ *Ver descrição para maiores detalhes.*

SERVIÇOS MODERNOS	
NOME	CUSTO
ADVOGADO	150 O$
APARTAMENTO, COMPRA	25.000 $
CAMINHÃO OU PICAPE, ALUGUEL POR DIA	70 $
CARRO, ALUGUEL POR DIA	30 $
CASA, COMPRA	45.000 $
HOTEL CINCO ESTRELAS, POR DIA	310 $
HOTEL DUAS ESTRELAS, POR DIA	160 $
HOTEL SEM CLASSIFICAÇÃO, POR DIA	90 $
LIMUSINE, ALUGUEL POR DIA	150 $
MANSÃO, COMPRA	120.000 $
PASSAGEM AÉREA DOMÉSTICA	300 $
PASSAGEM AÉREA INTERNACIONAL	800 $
RESTAURANTE CHIQUE	20 $
RESTAURANTE FAMILIAR	10 $
RESTAURANTE MEDIANO	15 $
SERVIÇO MECÂNICO♦	750 $
SERVIÇO MÉDICO, CIRURGIA♦	500 $
SERVIÇO MÉDICO, DESINTOXICAÇÃO♦	150 $
SERVIÇO MÉDICO, TRATAMENTO♦	380 $
TÁXI	10 $

Descrição dos Serviços:

Barco a remo: um barco de 3,5m de comprimento para duas ou três pessoas. Viaja a uma velocidade de 2,5Km/h.

Barco à vela: um barco de 1.500m de comprimento. Possui um mastro central com uma vela e alguns remos auxiliares. Pode levar de 8 a 15 tripulantes e 15 toneladas de carga. Esta embarcação pode realizar viagens pelo mar ou rio abaixo. Sua velocidade é de 2Km/h.

Cão de montaria: este animal pode servir de montaria para personagens humanóides de tamanho menor que o humano (com exceção de anões). F1, H1, R0, A0, PdF0, Audição/faro aguçados.

Camelo: o animal mais resistente para travessias por ambientes áridos. F1, H0, R3, A1 PdF0, Sobrevivência (desertos).

Carroça: veículo aberto, de quatro rodas, próprio para transportar cargas pesadas. Pode ser puxado por dois cavalos (cada um com F2) ou outra criatura com F4 ou superior. Suporta 2.000 Kg de carga.

Cavalo de carga: mais lento, mas também mais forte, este animal robusto é próprio para puxar carroças pesadas. Podem realizar dois ataques por turno com os cascos (dano de F+H+1d-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso, a menos que possua Perícias próprias e seja bem sucedido em um teste de H+1. Seu movimento é de 5Km/h, ou cerca de 30Km/dia (a galope, atinge 5m/turno). F3, H0, R2, A2, PdF0.

Cavalo de guerra: trata-se de um cavalo de montaria treinado e equipado para combate. Podem realizar dois ataques por turno com os cascos (dano de FA-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso, a menos que possua Perícias próprias e seja bem sucedido em um teste de H+1. Seu movimento é de 10km/h, ou cerca de 50km/dia (a galope, atinge 30m/turno). F2, H1, R2, A1, PdF0, Aceleração.

Cavalo de montaria: animal próprio para transportar um cavaleiro por grandes distâncias. Podem realizar dois ataques por turno com os cascos (dano de FA-1). O cavaleiro não pode atacar enquanto o animal faz isso, a menos que possua Perícias próprias e seja bem sucedido em um teste de H+1. Seu movimento é de 10km/h, ou cerca de 50km/dia (a galope, atinge 30m/turno). F1, H2, R1, A0, PdF0, Aceleração.

Charrete: veículo com duas rodas que pode ser puxado por um cavalo ou outra criatura com F2 ou superior. Acompanha arreios. Suporta 500 Kg de carga.

Serviço mecânico: mandar um carro para o conserto pode se tornar caro, dependendo de quando dano ele sofreu. O custo apresentado diz respeito a cada 2PVs que precisarão ser recuperado (para mais detalhes veja o capítulo Regras e Combate – Máquinas e Veículos).

Serviços médicos: os serviços médicos deves ser pagos no seu valor total, tenham os procedimentos dado certo ou não. O serviço de tratamento é para a recuperação de PVs perdidos em ferimentos. Serviço de desintoxicação trata de um personagem afetado por venenos ou outros tipos de toxinas. O valor para o serviço de cirurgia é para um único procedimento.

Trenó: este veículo é próprio para locomoção na neve ou no gelo. Pode ser puxado por dois cavalos (cada um com F2) ou outra criatura com F4 ou superior. Suporta 1.000 Kg de carga.

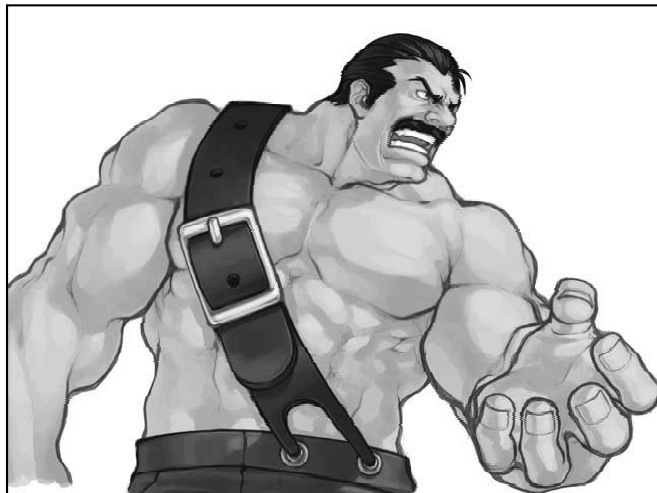
Um jogo de RPG pode ter muitas ou poucas regras. Depende dos jogadores e do Mestre.
3D&T tem poucas regras, se comparado a outros jogos de RPG. Elas são explicadas neste e no próximo capítulo. Quase todas as outras regras são inventadas pelo Mestre quando necessárias. Sempre que uma situação diferente aparece, ele inventa uma regra nova para ela.
Inventar regras na hora pode parecer estranho, mas no RPG é normal. Este é um jogo de imaginação - e na imaginação tudo pode acontecer, incluindo coisas que nunca seriam possíveis na vida real. As coisas que podem acontecer são infinitas. Então, naturalmente, é impossível que um sistema de RPG tenha regras capazes de abranger TODAS as situações que podem surgir na aventura. O melhor que se pode fazer é tentar cobrir apenas as situações mais comuns, especialmente combates.
Por exemplo: digamos que você é um lutador de rua participando de um grande torneio. Durante a luta, você percebe o brilho de uma arma em algum lugar da platéia - alguém está fazendo pontaria em seu oponente! Se quiser salvar a vida dele, você pode tentar saltar para agarrá-la e tirá-la do caminho. Ótimo.
Perfeito. Um ato nobre e heróico, digno de um lutador honrado.
Só que você não vai encontrar em nenhum ponto deste livro regras para tirar outra pessoa da mira de uma arma. Existem esquivas, mas aqui elas não se aplicam, pois VOCÊ não está se esquivando. Então, o que fazer?

Inventando Regras

Quando aparece uma situação não prevista pelas regras normais do jogo, o Mestre inventa uma regra nova especialmente para a ocasião.
Pode-se apenas modificar uma regra já existente, ou criar uma coisa nova. Para salvar o oponente do tiro, por exemplo, o Mestre poderia pedir um teste de Habilidade (para agarrar o adversário) e outro de Força (para tentar tirá-la do caminho da bala).
O Mestre pode ainda aumentar ou reduzir a dificuldade dos testes, dependendo da agilidade ou força que ele achar necessárias para a façanha.
Além de inventar novas regras quando elas não existem, o Mestre também pode mudar qualquer regra que esteja neste livro, dependendo da ocasião. Por exemplo, digamos que você tem Deflexão ou Reflexão: normalmente estas Vantagens só servem para proteger você mesmo, mas o Mestre poderia, digamos, permitir que elas fossem usadas para impedir o oponente de levar o tiro. Pela dificuldade da ação, o Mestre poderia também reduzir o bônus de FD oferecido por estas Vantagens, ou então aumentar o gasto de PMs.
O Mestre é o único jogador que não precisa seguir as regras; pode mudá-las como e quando quiser.
As regras são a grande diferença entre o RPG e o simples faz-de-conta, mas elas não são assim tão importantes. O maior objetivo dos jogos de RPG é contar histórias e se divertir, não ficar discutindo sobre regras!

Dados

Jogos de RPG quase sempre usam dados especiais, multifacetados, diferentes do dado comum que conhecemos. Eles são chamados de d4, d8, d10, d12 e até d20. Mas você não precisa se preocupar com isso, porque 3D&T usa apenas dados normais de seis lados, ou d6. Uma vez que este é o único tipo de dado utilizado no jogo, em vários pontos do texto vamos chamá-lo simplesmente de "d".
Existem outras nomenclaturas usadas quando falamos de dados. Quando aparece um número antes do "d", ele indica a quantidade de vezes que o dado deve ser jogado. Então, "3d" significa que você deve rolar o dado três vezes (ou rolar três dados) e somar os números obtidos. Os resultados possíveis em uma rolagem de 3d seriam no mínimo 3 (1+1+1) e no máximo 18 (6+6+6).
Quando aparece um número depois do "d", ele virá sempre acompanhado de um sinal aritmético "+" ou "-".
Digamos que seja 1d+3. Isso quer dizer que você deve rolar um dado e somar 3 ao resultado. Neste caso vai conseguir no mínimo 4 (1+3) e no máximo 9 (6+3).
O mesmo acontece com subtrações. Quando vê algo como 2d-1, você deve rolar dois dados e subtrair 1 do resultado. Neste caso, o mínimo será 1 (1+11) e o máximo, 11 (6+6-1).
Atenção: mesmo que o redutor seja maior que a soma dos dados, uma rolagem deste tipo nunca vai resultar em menos de 1. Então, se você rola 1d-3 e tira um 2 no dado, o resultado será 1 (e não -1).
Você também poderá encontrar as outras variações de 1d, que são 1d2 (1d de “dois lados” – onde um resultado ímpar vale 1 e par vale 2) e 1d3 (1d de três lados - onde o valor rolado no dado é dividido por 2 – sendo que o menor resultado possível será sempre 1).

Apenas um dado é necessário para jogar 3D&T, mas muitas vezes você terá que lançá-lo várias vezes, ou passá-lo para outros jogadores o tempo todo.
O ideal é ter vários dados sobre a mesa, de preferência um para cada jogador.

Turno ou Rodada

As aventuras de RPG acontecem na imaginação, e na imaginação o tempo corre de forma diferente; em um jogo de RPG, um ano pode passar em um segundo!
Em 3D&T, como na maioria dos RPGs, o modo mais importante de medir a passagem do tempo é o turno – ou rodada. O turno é "a sua vez" de jogar, uma medida de tempo para saber como as coisas acontecem no mundo do jogo.
Um turno é uma medida imaginária, cerca de cinco a dez segundos. O turno é o tempo em que um personagem pode fazer uma coisa, uma ação ou movimento simples. Para um melhor entendimento, o que pode ser realizado em um turno é chamado de ação. Porém uma ação pode ser dividida:
Ação parcial: movimentar o personagem; abrir, fechar ou arrombar uma porta; realizar um ataque (seja com Força ou PdF); lançar certas magias; ativar certas Vantagens e Desvantagens equivaleriam à metade de uma ação, ou uma ação parcial.
Ação completa: é a combinação de duas ações parciais listadas (por exemplo, aproximar-se do adversário com seu movimento e atacar). Algumas Vantagens permitem realizar duas ou mais ações iguais no mesmo turno, como Ataque Múltiplo, que permite realizar mais ataques, porém ao custo de ocupar toda a ação do turno. Testar certas Perícias também requer uma ação completa.
Ação livre: o conceito de "ação" depende do Mestre: piscar rapidamente para uma colega, por exemplo, poderia ser feito sem contar como uma ação, bem como se defender ou esquivar-se de um ataque.
Em um turno você pode fazer um movimento e um ataque, seja com Força ou PdF ou atacar e fazer um movimento;; entrar ou sair de um veículo; ou fazer qualquer coisa simples.

Testes

Em certas situações, geralmente quando o jogador diz que seu personagem vai fazer algo perigoso ou dramático, o Mestre pode exigir um teste. Qualquer coisa pode ser testada: abrir uma porta trancada, encontrar uma passagem secreta, encontrar uma informação em um computador, ou até dar um passo... caso seja um passo perigoso!
Em 3D&T, muitas vezes um personagem precisa executar atos sobre-humanos, que pessoas comuns não seriam capazes de igualar. Sempre que um jogador tenta uma proeza (ou seja, qualquer coisa impossível para um cidadão comum), o Mestre pode exigir um teste.
Ao fazer o teste, o jogador lança um dado e compara o resultado ao valor da Característica correspondente (Força, Habilidade, Resistência, Armadura, Poder de Fogo e até mesmo Focus). Um resultado igual ou menor indica sucesso naquela ação, e um resultado maior indica fracasso. Um resultado 6 será SEMPRE uma falha. Qual Característica será testada vai depender do tipo exato de ação executada, e o Mestre faz essa escolha.
Das cinco Características, aquela que exige testes mais freqüentemente é Habilidade. A segunda mais testada é Resistência. Testes de Força, Armadura e Poder de Fogo são raros.
Geralmente quando um teste ocorre, é considerada uma ação parcial, mas o Mestre possui a palavra final para determinar quanto demorada será a ação do personagem realizando o teste.

Bônus e Penalizações

O Mestre pode dizer que uma tarefa é mais fácil ou difícil que o normal (uma mosca é mais difícil de acertar do que uma parede, por exemplo). Então, em vez de testar uma Característica normalmente, o jogador ganha um bônus ou penalização em sua jogada: se um personagem tem Força 3 e recebe do Mestre um bônus de +2 em um teste de Força, vai precisar de um resultado 5 ou menos no dado (3+2=5); por outro lado, se ele tem Habilidade 4 e recebe uma penalização de -3, só terá sucesso na jogada se tirar 1 no dado (4-3=1).
Normalmente o Mestre aplica bônus ou redutores em testes de Características ou Perícias; em alguns casos, contudo, ele pode aplicá-los também em testes de combate.

Movimento

Velocidade Normal: a velocidade de passo normal para um personagem é igual a Hx10 km/h ou Rx10 km/h, aquele que for MENOR. Um personagem pode viajar até 6 horas nessa velocidade sem se cansar.
Após essas 6 horas, deve fazer um teste de Resistência com redutor cumulativo de -1 para cada hora extra de viagem. Em caso de falha, precisa parar para descansar pelo menos uma hora. Personagens com H0 ou R0 viajam 5 km/h.
Velocidade Máxima: em situações de combate, o movimento do personagem também é calculado tendo como base a Habilidade ou Resistência (a que for MENOR). Os bônus oferecidos por Vantagens como Aceleração e Teleporte aumentam essa velocidade.

H ou R	Movimento
O	5 metros por turno.
●	10 metros por turno.
●●	20 metros por turno.
●●●	30 metros por turno.
●●●●	40 metros por turno.
●●●●●	50 metros por turno.

E assim por diante nessa progressão.

Longas Corridas: não é possível manter a velocidade máxima por muito tempo. Após meia hora de corrida em velocidade máxima, é preciso ser bem sucedido em um teste de R-1; em caso de falha, você cai exausto durante 1d horas. Cada meia hora extra de corrida exige um novo teste com redutor cumulativo. (R-1 após meia hora, R-2 após uma hora, R-3 após noventa minutos...)
Nadando: metade da velocidade normal (ou máxima). Bônus de H+1 (ou R+1) no cálculo se tiver Perícias

adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a Especialização Natação). Anfíbios podem se mover nadando com velocidade normal (ou máxima).
Escalando: um quarto da velocidade normal.
Bônus de H+1 (ou R+1) no cálculo se tiver Perícias adequadas (Esporte, Sobrevivência ou a Especialização Alpinismo).
Voando: personagens com a Vantagem Levitação podem voar. O movimento é o mesmo que em velocidade máxima. Para um personagem voador, a velocidade de viagem é duas vezes maior quando em vôo (veja em Velocidade Normal).
Caindo: 1d de dano para cada 10m de queda. Nenhuma queda causa mais de 5d de dano.
Incansáveis: Construtos e Mortos-Vivos nunca precisam de descanso por estar em movimento. Sua velocidade nunca será limitada pela Resistência, apenas pela Habilidade. Eles também nunca precisam fazer testes de Resistência para continuar seguindo sem descansar.

Privações

Respiração: para um personagem que precisa respirar, o tempo máximo que pode prender a respiração é igual a Rx1 minuto, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno até a morte.
Para testes de respiração, personagens com R0 conseguem prender a respiração por 30 segundos ou três turnos.
Fome e Sede: um personagem que precise comer e/ou beber pode ficar sem água e comida durante um número de dias igual à sua Resistência. Esgotado esse tempo, ele faz um teste de R+1 com um redutor cumulativo de -1 para cada dia seguinte. Cada falha provoca a perda de 1 PV, que não pode ser restaurado com cura ou magia: apenas com água e comida.
Sono: um personagem que precise dormir pode ficar acordado durante até Rx12 horas. Após esse tempo, deve fazer um teste de Resistência com redutor cumulativo de -1 para cada hora extra. Em caso de falha, cai no sono durante 2d horas. Para testes de sono, personagens com R0 contam como se tivessem R1.

COMBATE

Combate é a parte mais importante deste jogo - afinal, estamos falando de aventuras que comportam heróis de mangá, anime e games! Em 3D&T, como em todos os outros RPGs, combates são decididos através de uma série de testes: os combatentes jogam dados e, de acordo com os resultados, conseguem provocar mais ou menos dano no oponente.
Obviamente, quanto mais altas as Características de um personagem, maiores suas chances de vencer. Isso não significa que seja impossível para um herói fraco vencer uma luta. Será apenas mais difícil.
Embora personagens jogadores possam lutar entre si, a maioria dos combates vai ocorrer entre os aventureiros e os inimigos colocados no jogo pelo Mestre. Neste caso, cada jogador rola os dados por seu personagem e o Mestre rola pelos inimigos. O Mestre pode fazer suas rolagens em segredo, atrás de um escudo, mas também pode fazê-las abertamente, se quiser. As únicas regras realmente necessárias para realizar um combate em 3D&T estão no quadro "Turno de Combate", logo a seguir. Todas as outras regras apresentadas neste capítulo são opcionais, ou seja, o Mestre as permitirá apenas se quiser. Elas servem para tornar o jogo mais adequado a certos gêneros ou aventuras, fazendo-o mais prático, mais realista ou mais heróico.
Usar mais regras torna o combate mais real, mas também mais demorado, exigindo mais cálculos e mais rolagens de dados; poucas regras fazem um combate mais rápido e ágil, mas pobre em detalhes. A decisão cabe a cada Mestre ou cada grupo - os jogadores também podem opinar sobre o uso de regras opcionais.
Mas lembre-se que, uma vez que as regras tenham sido escolhidas, elas devem ser fielmente empregadas em TODOS os combates da aventura.
Um ataque comum é considerado uma ação parcial.

TURNO DE COMBATE

Passo 1 – Iniciativa: cada combatente rola um dado e acrescenta o resultado à sua habilidade. Inclua os bônus (ou penalidades) oferecidos pela arma usada e ainda por Aceleração ou Teleporte (esses dois últimos não são cumulativos) quando houver. Combatentes com Iniciativa mais alta atacam primeiro. Em caso de empate, os combatentes agem ao mesmo tempo. Este teste é feito apenas uma vez, no primeiro turno do combate: o valor da Iniciativa é mantido até o final da luta.
Passo 2 – Força de Ataque (FA): os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras. A Força de Ataque de cada um será igual a da arma escolhida, sendo que F+H+1d (para ataques corporais) ou PdF+H+1d (para ataques à longa distância), são considerados ataques desarmados. A escolha da FA deve ser feita antes da rolagem.
Exemplo: um atacante desarmado com H4, F3 e PdF1 rola um dado e consegue um 2. Ele terá uma Força de Ataque 9 (4+3+2) para lutar a corpo-a-corpo e FA7 (4+1+2) para lutar à distância.
Passo 3 – Força de Defesa (FD): a Força de Defesa da vítima será igual a A+H+1d caso não possua equipamentos de proteção extra (caso possua, a FD deverá ser a do equipamento). Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima.
Exemplo: um atacante desarmado com H2 e F3 rola um dado, consegue um 5 e ataca com FA 10. Seu alvo, sem nenhuma proteção extra, tem H2, A1 e rola um 3, protegendo-se com FD 6. 10-6=4.
A vítima perde 4 PVs por este ataque.
Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.

Esquiva

Quando um personagem recebe um ataque ele pode, antes do Passo 3 do Turno de Combate (ou seja, antes de rolar o dado para sua FD), tentar se Esquivar.
A Esquiva é conseguida com um teste bem sucedido de Habilidade mais bônus ou penalizações da arma usada. Esse teste sofre um redutor igual à Habilidade do atacante. Por exemplo, -2 se o atacante tem H2.
Muitas vezes a Esquiva será impossível. Por exemplo, uma vítima com H2 (e sem nenhum bônus) nunca poderá se esquivar de um atacante com H2 ou maior. Neste caso, a vítima simplesmente não faz o teste.
Caso um mesmo personagem receba vários ataques simultâneos, o número máximo de Esquivas que ele pode tentar por turno é igual à sua Habilidade.
Então, um personagem com H3 pode fazer até três tentativas, sejam bem sucedidas ou não.
Atenção: cada ataque recebido só permite uma tentativa. Depois de fracassar uma vez, você não pode fazer novas tentativas de Esquiva para um mesmo ataque -apenas para outros ataques.
O teste de Habilidade para a Esquiva ainda recebe um bônus de +1 por Aceleração ou +1 por Teleporte, se você tiver uma dessas Vantagens. Esses bônus não são cumulativos.
Personagens cegos, ou que por algum motivo não possam saber de onde vem um ataque, sofrem um redutor de 3 em Esquivas (ou apenas 2 se tiverem Audição Aguçada ou Radar).

Acerto Crítico

Caso ao rolar o(s) dado(s) para determinar sua Força de Ataque ou Força de Defesa, e você consiga o maior valor permitido (um 6 em 1d ou 12 em 2d, etc), este terá sido um Acerto Crítico.
Dobre o valor de sua Força ou PdF (mas não quaisquer outros bônus) para a FA, ou de sua Armadura para a FD.
Exemplo 1: um atacante desarmado com F4 e H2 rola um 6, conseguindo um Crítico. Sua FA final será 8 (por F4x2) +2 (por H2) +6 (pela rolagem do dado), total FA 16.
Exemplo 2: após sofrer um ataque, uma vítima com A3 e H5 (e nenhum escudo ou proteção) rola 6, um Crítico. Sua FD final será 6 (por A3x2) +5 (por H5) +6 (pela rolagem do dado), total FD 17.
Caso sua Força, Armadura ou Poder de Fogo esteja sob efeito de algum bônus ou redutor (como F+2 por Ataque Especial, ou A-1 por Assombrado), este também será incluído. No entanto, bônus ou redutores de Habilidade (como H+2 por Arena) não são dobrados por um Crítico.
Caso sua Força, Armadura ou Poder de Fogo já tenha sido dobrado por qualquer razão (como Tiro Carregável ou Armadura Extra), neste caso você deve triplicar o valor (NÃO quadruplicar).

Alvo Indefeso

A Força de Defesa de um alvo é o resultado da soma de sua Habilidade (sua capacidade de bloqueios e defesas ativas, aquelas que ele usa de propósito) e Armadura (suas defesas passivas, aquelas que funcionam mesmo sem ele querer).
Às vezes, um personagem não tem como se defender ativamente: por exemplo, se estiver amarrado, paralisado, pendurado à beira de um penhasco, dormindo, desmaiado, ou apenas surpreso. Nestes casos, ele será considerado Indefeso. Sua Habilidade não é levada em conta para calcular a FD, e ele também não pode rolar os dados; sua FD será apenas pela Armadura.
Claro que isso reduz dramaticamente suas chances de resistir a ataques. Personagens Indefesos também não podem fazer Esquivas.

Alvo Surpreso

Uma das formas mais eficientes (e menos honradas) de atacar alguém é com o elemento surpresa.
Um oponente surpreso é considerado Indefeso, podendo usar apenas a Armadura em sua FD.
A melhor forma de apanhar um oponente Indefeso é atacando de surpresa, ou seja, quando ele não espera ser atacado. Fazer isso exige se aproximar sem ser notado, ou então manter-se escondido enquanto o alvo vem até você.
Aproximar-se furtivamente de alguém ou ficar escondido sem ser notado exige um teste de Crime, Investigação, Sobrevivência ou Furtividade. O teste será Fácil, Normal ou Difícil, dependendo da situação: se você aguarda escondido nas copas das árvores, à noite, você está em posição vantajosa (Fácil); se está seguindo sua vítima, será Normal; e se a vítima está em terreno aberto, à luz do dia, será bem mais complicado (Difícil).
Mesmo que o atacante seja bem sucedido no teste e consiga ficar oculto, a vitima ainda tem direito a um teste para notar sua presença. Será um teste de H3 se o espreitador está em posição vantajosa, H-1 se está em posição normal, ou H+1 se está em posição complicada. Personagens com Audição Aguçada ou Faro Aguçado (de Sentidos Especiais) recebem um bônus de H+2 para perceber emboscadas. Caso a vítima seja bem sucedida no teste, não pode mais ser considerada Indefesa, mesmo que não consiga saber exatamente onde está o atacante.
Uma vez que um combate tenha se iniciado, ou que o alvo já tenha recebido um ataque, ele não estará mais surpreso e nem Indefeso - mesmo que o atacante ainda esteja escondido, invisível ou fora de alcance. No entanto, ainda pode sofrer redutores por lutar com alguém que não pode ver.
Emboscadas e ataques de surpresa são uma tática covarde e sem honra: personagens com o Código de Honra do Combate, dos Heróis ou da Honestidade nunca vão lançar mão desse recurso, nem permitir que seus colegas o façam.

Ataques Múltiplos

Tipicamente, você pode fazer apenas um ataque por rodada. Algumas raças (Centauro, Membros Extras) têm ataques adicionais, mas estes não recebem os benefícios da Habilidade em sua Força de Ataque.
Caso deseje fazer mais de um ataque por rodada, sua Habilidade será reduzida em 2 para calcular a FA de cada ataque extra. Assim, um atacante desarmado com F2 e H4

que decida fazer dois ataques fará ambos com FA 2+2+1d. Se optar por três ataques, serão todos com FA 2+0+1d.
Você não pode fazer ataques extras caso sua Habilidade fique abaixo de zero devido aos redutores.
Portanto, um atacante com H0 ou H1 nunca pode fazer um ataque extra. Alguém com H2 ou H3 pode fazer apenas um ataque extra, e assim por diante.
Personagens com as Vantagens Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo não sofrem redutores de Habilidade, mas precisam pagar 2 PMs para cada ataque extra. Se quiserem eles ainda podem, a qualquer momento, optar por não gastar PMs e receber os redutores normais.
De qualquer forma, realizar mais de um ataque por turno é considerada uma ação completa.

Testes de Habilidade

Em condições normais de combate, não há necessidade de testes de Habilidade para ataques. Todos os ataques acertam automaticamente, e causam dano quando sua Força de Ataque vence a Força de Defesa do alvo.
No entanto, durante circunstâncias muito difíceis ou especiais (por exemplo, lutar em gelo escorregadio, uma floresta de espinhos ou sobre um precipício), o Mestre pode exigir testes de Habilidade, não para acertar, mas para evitar que o atacante sofra algum efeito indesejado (como cair ou sofrer dano).

Fugas e Perseguições

Quem tenta fugir no meio de um combate fica vulnerável durante um turno, e pode ser atacado sem poder contra atacar. Além disso, estará Indefeso e não poderá incluir sua Habilidade e nem o(s) dado(s) em sua FD, apenas Armadura.
Em caso de fuga, em vez de fazer seu ataque, o adversário pode tentar uma perseguição. Se o fugitivo tiver velocidade igual ou maior, consegue escapar; se o perseguidor tiver velocidade maior, ele detém a fuga e o fugitivo é obrigado a continuar lutando. Vantagens como Aceleração, Teleporte e Levitação podem ajudar na fuga ou perseguição.

Ataque Concentrado

Embora seja raro ter uma chance para isso no meio de um combate, qualquer personagem pode gastar algum tempo para aumentar o dano de seu próximo ataque: ele se concentra, prepara melhor o golpe, capricha mais na pontaria, reúne energia e, quando está pronto, ataca.
Para cada turno que o personagem gasta se concentrando, ele pode acrescentar F+1 ou PdF+1 à FA de seu próximo ataque. Esse dano pode ser cumulativo com Ataque Especial e outras Vantagens que aumentam a FA; ou seja, depois de energizar durante 1 turno, você pode também gastar 2 PMs para fazer um Ataque Especial e ganhar FA+3, por exemplo, O dano extra desaparece após esse ataque; para fazer isso outra vez você deve gastar mais tempo se concentrando.
O bônus máximo que um personagem pode acumular é igual à sua própria Resistência. Exemplo: um personagem desarmado tem Habilidade 1, Resistência 3 e Poder de Fogo 3. Se quiser concentrar energia ao atacar com PdF, ele pode gastar até três turnos (R3) para conseguir uma boa FA (1+3+3+1d) no próximo ataque.
A energia acumulada não pode ser "guardada": se não for usada imediatamente, ela desaparece, Um personagem não pode fazer absolutamente nada enquanto se concentra (é uma ação completa). Se receber qualquer ataque, será considerado Indefeso (apenas sua Armadura conta em sua Força de Defesa). E se sofrer qualquer dano, sua concentração é perdida.

Combos

Você pode combinar Vantagens e manobras diversas para desferir golpes espetaculares, desde que consiga pagar pelo custo em PMs e quaisquer outras exigências de todas as manobras envolvidas.
Ataque Especial + Arma Especial: você pode usar uma Arma Especial em conjunto com um Ataque Especial, pagando 2 PMs por este último para aumentar sua FA final em +2, Você também pode usar, ao mesmo tempo, quaisquer Vantagens da própria arma, pagando o custo normal em PMs caso necessário.
Ataque Especial + Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo: você pode fazer vários ataques por rodada pagando 2 PMs para cada um deles, até o limite de sua Habilidade. No entanto, se quiser usar também um Ataque Especial, deve pagar o custo normal desta Vantagem (2 PMs) para CADA ataque. Então, um lutador desarmado com F2, H3, Ataque Especial e Ataque Múltiplo poderia fazer três ataques (todos com FA 7) em um turno, pagando um total de 12 PMs.
Você também pode escolher aplicar o Ataque Especial em apenas um dos ataques múltiplos. Por exemplo, o mesmo lutador pode fazer um Ataque Especial com FA 7 e os dois restantes com FA 5, pagando 8 PMs.
Ataque Especial + Ataque Concentrado: você emprega o tempo necessário se concentrando e, na rodada em que vai atacar, gasta 2 PMs para uma FA+2, além dos bônus obtidos enquanto se concentrava (+1 por rodada).
Ataque Especial + Fraturas e Amputações: você pode usar um Ataque Especial enquanto usa esta manobra, mas deve avisar ANTES de rolar os testes. Se falhar em qualquer um deles, gastará 2 PMs por nada.
Ataque Especial + Grito de Kiai: você pode usar Grito de Kiai e conseguir um Acerto Crítico automático durante a manobra Ataque Especial.
Ataque Múltiplo ou Tiro Múltiplo + Tiro Carregável ou Ataque Concentrado: Vantagens ou Manobras que permitem mais ataques por rodada nunca podem ser combinadas com outras que gastam rodadas para preparação ou concentração.
Paralisia + Ataque Especial: você pode combinar Paralisia com Ataque Especial (ou qualquer outra Vantagem ou manobra que aumenta a FA) para ajudar a vencer a FD do alvo, pagando os custos necessários, No entanto, este ataque continuará não causando nenhum dano real.
Tiro Carregável + Ataque Concentrado: se usar esta Vantagem e esta manobra ao mesmo tempo, você deve gastar um turno (ou mais) para cada uma.

O efeito do Tiro Carregável SEMPRE vem por último.
Exemplo: você tem PdF2 e gasta uma rodada (ataque concentrado), ganhando PdF3; gasta mais uma rodada concentrando para PdF4; e finalmente uma última rodada para usar seu Tiro Carregável (custa 2 PMs). Na rodada seguinte, pode atacar com PdF8!
Área de Batalha, Arena, Poder Oculto: bônus oferecidos por estas Vantagens podem ser combinados com quaisquer outros livremente, desde que os custos em PMs sejam pagos.
Multiplicações: algumas Vantagens, manobras ou efeitos duplicam o valor de sua Força, Armadura ou PdF. Isso pode acontecer com o efeito de um acerto crítico, Tiro Carregável, fratura e outros. Caso dois ou mais destes efeitos ocorram ao mesmo tempo, os multiplicadores são somados - NÃO multiplicados entre si. Exemplo: um lutador desarmado, se durante um Tiro Carregável rolar 6 e conseguir um Acerto Crítico, seu PdF será multiplicado por 3, não por 2x2.
Sem Combos: note que alguns ataques NÃO podem ser combinados com quaisquer outros, por exemplo, os ataques extras oferecidos por ser um Centauro ou ter Membros Extras. Seu dano jamais pode ser aumentado por nenhuma Vantagem ou manobra.
Não é permitida nenhuma outra combinação que não conste nesta lista.

Alcance do Poder de Fogo

Normalmente, Poder de Fogo pode ser usado para atingir qualquer coisa que esteja à vista, não importa quão distante o alvo esteja. Mas, para um jogo mais realista, o Mestre pode determinar um limite máximo para ataques distantes. Ele pode se basear pela tabela a seguir:

PdF	Alcance
●	10 metros
●●	15 metros
●●●	20 metros
●●●●	25 metros
●●●●●	30 metros

E assim por diante nessa progressão.

Algumas armas apresentadas no capítulo Equipamento apresentam o atributo Alcance, que deve ser somado ao alcance permitido pelo PdF do personagem (um personagem com PdF1 e que use uma arma que conceda Alcance de 3m, poderá atacar criaturas que estejam a 13m de distância).
O alcance de um personagem com Membros Elásticos será sempre 5m.
Quando um ataque excede o alcance máximo do personagem, o Poder de Fogo é reduzido em 2 para a FA final. Então, se você tem PdF3, ao atacar alvos que estejam a mais de 20m seu PdF será 1. No caso de Membros Elásticos, sua Força será reduzida a zero (é simplesmente impossível esticar além do limite).

Fraturas e Amputações

Personagens de 3D&T podem ser poderosos, mas também podem ter seus ossos quebrados ou membros decepados. São injúrias que podem incapacitar ou matar um personagem.
O dano real (perda de PVs) de um ferimento assim é maior.
Para tentar quebrar ou decepar uma parte de um oponente, siga os passos a seguir (uma boa dose de sorte também é necessária):
Passo 1: declare a manobra (fratura ou amputação) antes de realizar o ataque;
Passo 2: obtenha um Acerto Crítico;
Passo 3: a vítima deve realizar um teste de Armadura: se falhar, vá para o passo 4.
Passo 4: faça dois testes separados: um de Habilidade, outro de Força ou Poder de Fogo, levando em conta os redutores impostos por cada tipo de manobra (veja a seguir).
No caso de fraturas, para cada parte do corpo que se quer quebrar, um redutor é aplicado no teste: -2 para braços e pernas, -3 para cabeça e tronco.
No caso de amputações, para cada parte do corpo que se quer decepar, um redutor é aplicado no teste: -2 para braços, mãos e pernas, -4 para o tronco e -3 para a cabeça.
Se todos os passos forem bem sucedidos, você causará uma amputação ou fratura, porém se você falhar em qualquer um deles, não terá conseguido realizar a manobra (o dano será normal) e sua iniciativa ainda será reduzida em -4 no turno seguinte.
Vítimas de uma fratura assumem automaticamente o estado Muito Fraco (não importa quantos PVs possuíam), enquanto que uma vítima que sofra uma amputação assume o estado Gravemente Ferido (também não importando com quantos PVs estavam no momento da amputação). No caso de se decepar a cabeça de um oponente, é morte automática, exceto em alguns casos, como Construtos, Mortos-Vivos (menos Vampiros) e alguns outros monstros (como hidras).
Personagens que tenham uma perna fraturada ou decepada reduzem seu movimento à metade. Se for um braço ou mão que for inutilizado, o mesmo não poderá carregar itens ou usar armas de duas mãos. O personagem ainda sofrerá uma penalização de -1 em tarefas que envolvam a Força.
Uma manobra de fratura ou amputação é considerada uma ação completa.

Choque de Energia

Quando um lutador é atacado com Poder de Fogo, a Esquiva nem sempre é possível. Às vezes o alvo está preso, ou então tentando proteger alguma coisa, ou ainda não tem Habilidade suficiente.
Em casos assim, um verdadeiro herói não tem outra escolha além de usar o próprio corpo para deter o ataque mortal. Isso é coisa que os heróis da TV, cinema e quadrinhos fazem o tempo todo. Vantagens como Deflexão ou Reflexão ajudam muito.
Mas existe uma outra opção: em vez de esquivar, o personagem atacado tem a opção de usar seu próprio PdF para tentar anular o ataque. Esta manobra é possível apenas caso o personagem atacado ainda não tenha realizado sua ação nesta rodada.
Para realizar a manobra, primeiro você faz um teste de Poder de Fogo. Se conseguir, calcule sua Força de Ataque DESARMADA (ou seja, PdF+H+1d), e esse valor será subtraído do dano do atacante.
O dano que restar atinge você normalmente. Mas, se a sua FA é superior, neste caso atacante recebe esse dano.
Em ambos os casos, quem recebe o ataque tem direito a absorver o dano normalmente com sua Força de Defesa normal (mas NÃO é permitido usar Deflexão ou Reflexão).
Essa regra se encaixa perfeitamente em cenários em que os

personagens utilizam rajadas de energia que partem do próprio corpo para ataques à distância (como Street Fighter, Dragon Ball e outros). Para aventuras mais realistas ou medievais, esta regra não é aplicada (a não ser no caso de magia), pois geralmente os ataques realizados com PdF são com armas de projéteis, como bestas, pistolas, etc.

Sacrifício Heróico

Quando não houver outra saída, qualquer personagem pode escolher sacrificar a própria vida para tentar destruir o inimigo.

Ao realizar um sacrifício heróico, um personagem pode usar todas as Vantagens que quiser sem gastar Pontos de Magia, para realizar um único e fulminante ataque que consumirá uma ação completa no turno. O alvo ainda tem direito a tentar uma Esquiva (quando possível) e usar sua Força de Defesa.

Obviamente, após esse ataque final, o personagem morre. Ele só poderá ser trazido de volta através de poderes como Ressurreição ou Desejo.

Personagens que nunca morrem (como Imortais ou Construtos) podem realizar um sacrifício heróico, mas neste caso NÃO poderão mais voltar à vida pelos meios normais, apenas por magia.

Um Exemplo de Combate

Para ilustrar melhor algumas regras de combate vistas neste capítulo, vamos explicar passo a passo como poderia ser uma luta entre dois personagens Campeões (feitos com 10 pontos). Suas fichas completas aparecem no final do combate.

A noite se aproxima na Grande Savana. O centauro Koltar patrulha os limites de sua aldeia, como tem feito durante os últimos anos. A lembrança do dia fatídico em que perdeu sua irmã, durante um ataque de elfos negros, ainda assombra seus sonhos. Ele jurou que algo assim nunca acontecerá de novo.

Ele não sabe, entretanto, que está sendo vigiado. Zendira, uma Elfa-Negra notória e perversa, mesmo para os padrões de sua raça terrível, espera que o sol vá embora para fazer uma nova vitima.

Um Centauro e uma Elfa Negra estão para se enfrentar. Ela prefere atacar à noite para não sofrer o efeito do Ponto Fraco de todos os Elfos Negros (H-1 à luz do dia). Ela também vai se posicionar a uma distância segura, longe o suficiente para evitar que seja atacada corpo-a-corpo, mas também perto o bastante para evitar que sofra qualquer redutor por exceder o limite de seu PdF2 e o arco curto que está usando (15m do PdF mais 10m pelo arco curto – total de 25m).

Zendira tentará um covarde ataque de surpresa antes da luta começar. Para isso ela deve ser bem sucedida em ficar oculta aos sentidos do inimigo.

Koltar está vigilante, mas não espera ser atacado neste exato momento. Zendira tentará se esconder na mata que marca o limite da aldeia. O Mestre decide que é uma posição vantajosa, então será uma tarefa Fácil. É uma façanha que exige Furtividade.

Como ela tem a Perícia Crime, receberá um bônus H+2 no teste -a elfa maligna é bem sucedida em ficar escondida.

Koltar tem direito a um teste para notar a presença da assassina. Como ela está em posição vantajosa, será um duro teste de H-3.

O centauro tem H2, e não tem Sentidos Especiais de nenhum tipo, então normalmente seria impossível. Mas agora ele está em sua Arena (H+2), então no momento tem H4.

Conseguirá perceber o perigo se conseguir um resultado 1 no dado.

Infelizmente, ele tira um 4 e falha. A vilã poderá atacá-lo de surpresa.

Com um sorriso cruel nos lábios, imaginando a pele daquele belo centauro como decoração em seu covil, Zendira prepara o seu arco curto.

Para ter certeza de que matará a criatura com uma única flecha, ela abdica de seu movimento e se permite alguns momentos fazendo pontaria, ao mesmo tempo em que recorda a técnica secreta de seu clã élfico, o ataque da Alma Negra...

A Elfa-Negra decide aproveitar sua posição e usar um ataque concentrado. Ela vai gastar um turno se preparando para ganhar PdF+1 em seu próximo ataque.

Com sua R1, este é o tempo máximo que ela pode gastar. Além disso, mesmo que tivesse uma Resistência mais alta, em cada rodada ela correria o risco de ser descoberta e perder o elemento surpresa.

Além do ataque concentrado, ela vai também usar seu Ataque Especial, gastando 2 de seus 5 Pontos de Magia.

Na rodada seguinte, a vítima tem direito a um novo teste de H-3 para tentar perceber a ameaça (a Elfa, por não se movimentado, dispensa testes para continuar escondida). No entanto, ele tira um 6 e falha outra vez. Koltar está Indefeso, e em grande perigo.

Impregnando a flecha com suas palavras malignas, Zendira faz o disparo mortal. A flecha entra profundamente no flanco de Koltar, provocando um ferimento grave.

Zendira ataca. Ela tem H3 e PdF2. Sua Força de Ataque recebe ainda +1 pelo ataque concentrado, e +2 pelo Ataque Especial. Total 8, que deve ainda ser somado ao resultado de 1d+2. Ela rola 2. Sua FA final é 12.

Como Koltar está surpreso e Indefeso, apenas sua A1 é levada em conta para calcular sua Força de Defesa. FA12-FD1=11. Koltar perde 11 Pontos de Vida. Seu total eram 15 PVs. Por muito pouco ele não foi abatido com um só ataque!

Mesmo rugindo de dor, Koltar reconhece a flecha como pertencendo aos elfos negros. A morte da irmã ataca sua mente, quase o impedindo de lutar, mas ele persevera e resiste.

Koltar é Assombrado. Sempre que entra em combate ou corre perigo, deve rolar um dado: um resultado 4, 5 ou 6 significa que ele sofrerá um redutor de -1 em suas cinco Características. Felizmente ele rola um 3 e não sofre esse efeito. Ainda bem, pois já está encrencado o bastante!

Pela direção de onde veio a flecha, o centauro sabe onde o inimigo está escondido e galopa naquela direção, preparando seu machado de guerra.

Praguejando blasfêmias contra os deuses de seu próprio mundo sombrio, e também surpresa com a resistência de sua vitima, a elfa abandona o esconderijo.

Com sua atual H4, o Centauro tem velocidade máxima de 25m por turno, exatamente o necessário para alcançar a inimiga.

Koltar e Zendira começam efetivamente a luta.

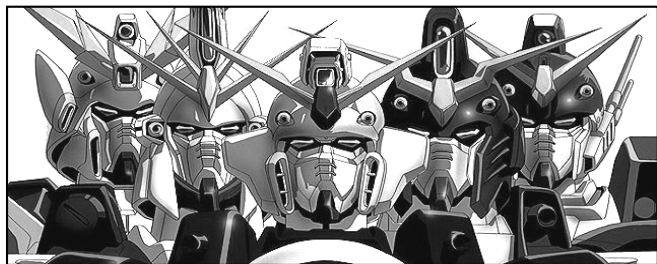
Devem rolar a iniciativa para ver quem ataca primeiro.

O Centauro rola um 2 e soma à sua atual H4, conseguindo 6 (seu machado de guerra não concede bônus ou redutores na iniciativa). A Elfa Negra, percebendo que o combate

corpo-a-corpo seria inevitável, larga seu arco e saca uma cimitarra. Rola um 5 e soma à sua H3 (sua cimitarra não concede bônus ou redutores na iniciativa), totalizando 8. Ela vence.
A assassina tentará outro Ataque Especial, ganhando F+2 e gastando mais 2 PMs. Ela tem agora apenas 1 Ponto de Magia.
Finalizando sua prece profana com um beijo em sua cimitarra, Zendira ataca. Mas desta vez o ataque da Alma Negra falha em arrancar sangue da vítima.
Zendira tem agora uma FA 5, sendo H3, F0 e +2 pelo Ataque Especial. Ela rola o dado pela cimitarra (1d+2) e consegue um 3, porém será penalizada em FA-1 por ter trocado de arma e dano, conseguindo então uma FA final 8. Mas desta vez o Centauro não está Indefeso.
Sua Força de Defesa é igual a H4, A1 e 1d (pois ele não utiliza nenhum tipo de proteção extra). Ele rola 5, total FD 10. Mais do o que ele precisava para deter totalmente o ataque da Elfa, sem perder seu único Ponto de Vida.
Koltar pretende se aproximar o mais rápido possível para derrubar a elfa com seu machado de guerra.
Vai também gastar 1 Ponto de Magia para ganhar F+1 (este é um Ataque Especial menor, possuído por qualquer personagem). No final ele tem H4, F1+1 e rola 3 (nos 2d concedidos pelo machado). FA 9.
A Elfa não tem direito a uma Esquiva, pois o atacante tem H4 e ela, com sua H3, não pode ser bem sucedida em um teste de H-4.
Zendira tem H3, A1 (porém nenhuma proteção extra ou escudo) e rola um 2. Sua Força de Defesa final é 6. 9-6=3. Ela perde 3 PVs de seu total 5. Tem agora apenas 2 Pontos de Vida, com certeza uma situação perigosa.
A elfa começa a achar que desafiar esta criatura em seu próprio terreno foi uma péssima idéia. Se soubesse, teria sido melhor atraí-lo para longe e depois atacar.
O inimigo está próximo, e ela sabe que tem pouca chance em combate corporal. Só lhe resta tentar cegar a fera com sua magia das trevas para depois fugir, ou então voltar a atacar de uma distância segura.
Começa uma nova rodada, e a Elfa Negra ataca primeiro, pois venceu a iniciativa no início da luta. Em vez de atacar, ela decide tentar lançar uma magia de Cegueira, gastando para isso seu último Ponto de Magia.
Ela murmura as palavras mágicas, e a escuridão salta de suas mãos na direção do rosto do centauro. Seus olhos ardem e se enchem de dor. Ele está cego!
Conforme as regras desta magia, a Elfa não precisa de nenhum teste para acertar, mas a vítima pode fazer um teste de Resistência para ignorar o efeito.
Koltar tem R3. Ele rola um 6. Uma falha!
Koltar sabe que sua vida está por um fio. Se deixar a elfa escapar, estará indefeso quando ela se afastar para disparar mais flechas. Precisa vencer agora! Mesmo sem enxergar, o centauro ataca com os cascos dianteiros, orando à deusa Allihanna para que guie seus golpes.
É a vez do Centauro. Personagens cegos, e que não tenham Sentidos Especiais, sofrem um redutor de H-1 em ataques corporais. Para aumentar suas chances, Koltar decide fazer dois ataques com os cascos, em vez de apenas um com seu machado, consumindo assim toda a ação daquele turno.
Estes ataques são imprecisos, por isso não recebem benefício pela Habilidade, então Koltar nada sofre por estar cego. Contudo, embora ainda tenha Pontos de Magia para gastar, o Centauro não pode usá-los para aumentar o dano destes ataques.
Koltar faz o primeiro ataque. F1+1d. Ele rola um 3. FA final 4. A Elfa Negra, com sua H3 e A1, pode evitar este ataque mesmo rolando apenas 1. Ela não sofre dano.
Koltar faz o segundo ataque. F1+1d. Desta vez ele rola um 6. Um Crítico! Sua Força será dobrada. 1x2+6=8.
A Elfa rola 2. Somando com sua H3 e A1, sua Força de Defesa é 6. Ela perde 2 PVs. Como tinha apenas 2, está agora com 0 Pontos de Vida. Ela cai.
Koltar mal consegue acreditar quando sente seu casco atingir a elfa em cheio, e consegue ouvi-la indo de encontro ao chão. Teve muita sorte! Se não estivesse em terreno familiar, com certeza estaria morto agora.
Ainda cego, ele tenta examinar seu corpo.
Parece que ela ainda vive.
Zendira faz um Teste de Morte e tira um 4. Ela está inconsciente e gravemente ferida. Morrerá em 1d horas, a menos que receba cuidados médicos.
Mesmo cego, seria simples para Koltar acabar com a vida da elfa agora. Mas ele não é um covarde ou criminoso. Não vai agir da mesma forma que os assassinos de sua irmã. Nunca!
Koltar segue o Código de Honra dos Heróis.
Embora esta situação específica não seja mencionada no Código, ele sabe que seria uma violação matar uma inimiga indefesa ou deixá-la aqui para morrer.
Vitorioso, Koltar começa a trotar lentamente de volta à aldeia com a elfa nos braços, esperando que o xamã consiga curar seus olhos e também salvar a vilã, para que seja julgada e condenada.
Koltar: F1, H2, R3, A1, PdF0, Centauro (2 pts), Arena (sua aldeia, 1 pt), Sobrevivência (2 pts), Usar Armas Exóticas (Medieval, Machado de Guerra, 1pt), Assombrado (-2 pts), Código de Honra dos Heróis (-1 pt)
Zendira: F0, H3, R1, A1, PdF2, Elfa Negra (3 pts), Ataque Especial (PdF, 1 pt), Crime (2 pts), Usar Armas Comuns (Medievais, Cimitarra e Arco Curto, 1 pt), Insana: Homicida (-2 pts), Má Fama (-1 pt), Trevas 2

TIPOS DE DANO

Dependendo do tipo de arma ou equipamento que um personagem usa para atacar a espécie de dano vai variar. Em casos de aventuras mais fantásticas, pode ser que os personagens possam disparar algum tipo de energia a partir de seu próprio corpo (olhos, mãos, boca, etc), portanto, quando você tem Poder de Fogo 5, não faz diferença se é capaz de lançar raios laser, ondas de choque, gelo, melancias teleguiadas ou qualquer outra coisa. O dano será sempre o mesmo: Força de Ataque 5, somada à sua Habilidade +1d para determinar a FA final (pois é considerado um ataque desarmado), sem nenhum efeito especial.
Contudo, você deve determinar o TIPO de dano que seus ataques causam. Por exemplo, se você é um guerreiro bárbaro armado com espada e arco, pode ter Força (corte) e Poder de Fogo (perfuração). E se é um artista marcial que luta de mãos vazias e dispara bolas de fogo pelas mãos, pode ter Força (contusão) e Poder de Fogo (calor/fogo). Isso também é conhecido como "dano personalizado".
Dar tipos diferentes de dano para sua Força e/ou PdF não custa pontos. Estes são os tipos de dano que você pode ter:
Corte: espadas, machados, garras, lâminas em geral.
Perfuração: flechas, lanças, arpões, adagas, dardos, espinhos, chifres, pistolas, armas de fogo em geral.
Contusão: socos, chutes, clavas, martelos, pedras...
Explosão: bombas, granadas, mísseis...
Calor/Fogo: lança-chamas, bolas de fogo, bombas incendiárias, armas de raio...
Frio/Gelo: raio congelante.
Luz: raio laser.
Eletricidade: choques e relâmpagos em geral.
Som/Vento: estrondo sônico, deslocamento de ar, ondas de choque, tufões e furacões em geral.
Químico: água, ácido, venenos...

Troca de Dano
Mas e se você quiser mudar seu tipo de dano?
E se um guerreiro escolhe largar a espada (corte) e lutar com uma lança (perfuração) ou maça (contusão)? E se um soldado troca sua metralhadora (perfuração) por um lança-mísseis (explosão)?
Isso é permitido, sim. Muitas vezes pode ser mais vantajoso atacar com outros tipos de arma ou tática. Infelizmente, sua FA sofrerá um redutor de -1, representando a adaptação ou demora do personagem em sacar a nova arma.
A única exceção são personagens com a Vantagem Adaptador, que podem se adaptar facilmente a qualquer arma ou técnica de luta sem sofrer esse redutor.
E como se pode mudar de dano? Isso depende dos recursos que o personagem tem à disposição. Se você larga a espada (corte) e resolve lutar com os punhos (contusão), isso parece lógico. Se você apanhou um lança-chamas com um soldado derrotado, tudo bem.
Mas você não pode dizer que um arqueiro elfo de repente resolve usar seu Poder de Fogo para causar dano por frio/gelo ou explosão!
Cada caso deve ser examinado e julgado pelo Mestre, de acordo com a situação. Atenção, Mestre: muitos jogadores podem querer carregar montes de armas, munições e outras tranqueiras para ter diferentes tipos de dano sempre que precisarem. Como regra opcional, nenhum personagem pode ter mais armas (ou tipos) que sua Força ou que suas Vantagens (como Usar Armas) permitam. Ou seja, com F2 você poderia ter duas armas diferentes: talvez uma adaga (perfuração) e uma espada curta (corte). E no caso de um artista marcial ou super-herói, você pode ter outros poderes ou técnicas de luta desarmada que causam danos diferentes (mãos flamejantes, chutes congelantes...), porém sempre um número que não ultrapasse sua Força.

Para que Serve?
O dano personalizado vai fazer efeito apenas em oponentes que sejam resistentes -ou vulneráveis – contra aquele dano (portanto escolher PdF Químico NÃO permite paralisar ou envenenar o oponente; para isso existem Vantagens e magias específicas). Existem inimigos e criaturas que podem ser feridos mais facilmente com certos tipos de dano, e outras que são resistentes (ou até imunes) a certos tipos.
E há também criaturas que possuem proteções mais genéricas. Um dia você pode encontrar um monstro totalmente invulnerável a qualquer ataque com PdF, não importa que tipo de PdF você tenha!
Então, usar diferentes tipos de dano só faz diferença quando o alvo tem alguma proteção ou fraqueza especiais. Elas existem em três graduações:
Vulnerabilidade: quando recebe aquele dano, uma criatura vai usar apenas metade de sua Armadura (arredondada para baixo) em sua Força de Defesa. Esta fraqueza pode ser possuída por personagens jogadores como uma Desvantagem (veja em Desvantagens).
Armadura Extra: quando recebe aquele dano, uma criatura vai usar o dobro de sua Armadura em sua Força de Defesa. Esta resistência pode ser comprada por personagens jogadores como uma Vantagem (veja em Vantagens) ou obtida através de magia (veja a magia Armadura Extra).
Invulnerabilidade: quando recebe aquele dano, uma criatura não vai sofrer absolutamente nada.
Apenas NPCs têm esta resistência como habilidades naturais; personagens jogadores só podem consegui-las com magia ou itens mágicos (veja a magia Invulnerabilidade).

Dano Mágico
NÃO é permitido personalizar dano como magia. Mesmo que você possua o poder sobrenatural de disparar relâmpagos pelas mãos, esse dano NÃO é considerado mágico. Será apenas dano elétrico. E isso é um problema, pois certas criaturas e vilões muito poderosos sofrem dano APENAS quando atacados com magia.
Existem três formas de provocar dano mágico: com magia verdadeira, que exige Focus para ser realizada (veja o capítulo Magia e Magos); com qualquer ataque ou manobra que use Pontos de Magia; ou com armas mágicas. Uma arma é considerada mágica quando é uma Arma Especial ou quando está sob efeito de magias como Aumento de Dano.

Nocaute
Esta é uma Regra Opcional de combate que permite nocautear um inimigo, em vez de matar. Esta opção existe apenas para ataques baseados em contusão (pancadas na cabeça), elétrico (choque), químico (sedativo), vento/som (asfixia ou barulho intenso), etc.
Antes de fazer um ataque normalmente letal, você deve declarar que está atacando para nocautear, não para ferir. Quando fizer isso, o dano que você provoca será mínimo (o resultado dos dados será sempre o menor possível, 1 em 1d, 2 em 2d, 3 em 2d+1, etc) que a vítima absorve normalmente.
Quando os PVs da vítima chegarem a zero, ela fica inconsciente, sem morrer, porém se continuar recebendo dano, serão aplicadas as regras de Castigo Contínuo, a partir do estado Muito Fraco (veja no capítulo Os Números).
Para voltar à consciência, deve fazer um teste de Resistência após 10 minutos. Se falhar, novos testes devem ser feitos a cada 10 minutos, como bônus cumulativos de +1. Um teste bem sucedido de Medicina pode fazer uma pessoa recobrar a consciência imediatamente.
Um ataque considerado desarmado nunca é letal (a não ser que o personagem possua a Vantagem Arma Viva), porém o resultado no dado é normal, não sendo mínimo.

Conflitos
É raro, mas às vezes uma resistência e uma fraqueza podem entrar em conflito.
Vulnerabilidade VS. Armadura Extra: digamos que uma criatura tenha Armadura Extra (magia), Vulnerabilidade (calor/fogo) e sofre o ataque de uma bola de fogo mágica, obtida através de magias como Ataque Mágico ou Explosão. Este dano é, ao mesmo tempo, calor/fogo e magia. O que acontece?
Neste caso, ambas se cancelam e o alvo usa sua Armadura normal.
Vulnerabilidade VS. Invulnerabilidade: a última prevalece. Possuindo Invulnerabilidade (magia) e Vulnerabilidade (calor/fogo), um ataque com fogo mágico (ou qualquer outro tipo de magia) não vai provocar nenhum dano.

MAQUINAS E VEICULOS
Uma Máquina é qualquer aparelho mecanizado que possa ser usado para lutar ou se locomover, seja um robô, armadura mecânica ou veículo.

Existem quatro tipos básicos de Máquinas: robôs normais, robôs gigantes, veículos normais e veículos gigantes. Exceto pelo tamanho, não existe muita diferença entre eles (veja mais detalhes sobre tamanhos diferentes em Poder de Gigante).

Máquinas: Usá-las ou Não?

Máquinas são elementos importantes em certos gêneros, especialmente aqueles abordados em 3D&T - robôs gigantes são presença obrigatória em games e anime. As séries Gundam, Macross, Patlabor, Evangelion e outras são quase totalmente baseadas em robôs gigantes. Eles existem mesmo na fantasia medieval, como se pode ver em Visions of Escaflowne e Guerreiras Mágicas de Rayearth. Assim, em certas aventuras, pode-se exigir que cada personagem jogador tenha pelo menos uma Máquina.
Por outro lado, em muitas campanhas as Máquinas não "encaixam" bem. A maioria dos mundos medievais NÃO tem Máquinas, mesmo aqueles oriundos de games e anime. Você não vai encontrar Máquinas em Records of Lodoss War, por exemplo.
Games de luta como Street Fighter e Mortal Kombat também não usam Máquinas.
A presença ou não de Máquinas em uma aventura depende da autorização do Mestre. Elas podem ser comuns (qualquer personagem jogador pode tê-las, pagando por elas); incomuns (não podem ser compradas durante a criação do personagem, apenas conquistadas em campanha); raras (apenas NPCs poderosos podem tê-las); ou totalmente inexistentes.

Como Funcionam

Cada Máquina, seja robô ou veiculo, é tratada como se fosse outro personagem sob controle do jogador. Ela também tem F, H, R, A e PdF, todas "compradas" com pontos. Você pode, inclusive, usar a mesma Ficha de Personagem para uma Máquina.
Caso sejam permitidas durante a criação do personagem, Máquinas são compradas como uma Vantagem. Uma Máquina é parecida com Aliado, mas melhor - porque, ao contrário de um Aliado, uma Máquina é totalmente obediente a você.
Uma Máquina "padrão" é construída com a mesma quantidade de pontos usada para o próprio personagem (um personagem de 12 pontos pode ter uma Máquina de 12 pontos). Se quiser você pode gastar mais pontos para ter uma Máquina mais poderosa: para cada ponto extra, acrescente mais um ponto à Máquina.
Então, se gastar 5 pontos (2+3), terá uma Máquina de 15 pontos (12+3).
Uma Máquina tem todas as habilidades e fraquezas de um Construto (veja em Vantagens e Desvantagens). Na verdade, em termos de jogo, não há muita diferença entre uma Máquina e um Construto.
Algumas Vantagens e Desvantagens usadas para personagens comuns também servem para Máquinas, pelo mesmo custo em pontos. Nenhuma Máquina pode ser construída sem aprovação do Mestre.

Pilotando

As Máquinas seguem quase todas as regras válidas para outros personagens. Uma exceção importante é a Habilidade.
Uma alta Habilidade é fundamental para heróis, mas nem tanto assim para Máquinas. Na verdade, a maioria das Máquinas tem H0: quando o herói se senta no cockpit para pilotar (ou usa controle remoto, gritando comandos à distância), ele passa a usar sua própria Habilidade para comandar o aparelho. O mesmo ocorre com o PdF: um jipe pode possuir uma metralhadora, mas quem aperta o gatilho é o personagem.
Enquanto comanda uma Máquina, seja dentro dela ou à distância (alcance visual, no mínimo), um personagem não pode fazer qualquer outra coisa, mas cada caso deve ser analisado pelo Mestre e este poderá pedir um teste da Especialização Pilotagem.
Uma Máquina com Habilidade 0 é como um carro comum - sem ninguém no comando, não passa de um monte de metal. Mas há veículos e robôs com inteligência própria, capazes de pilotar a si mesmos: qualquer Máquina com Habilidade 1 ou mais pode se mover e lutar sem que ninguém esteja no controle.
Atenção: sempre que uma Máquina tem Habilidade 1 ou maior, esse valor será SOMADO à Habilidade do piloto quando ele próprio opera o robô ou veículo (até um máximo de H5 para personagens recém criados).
Exemplo: se você tem H3 e está no comando de uma Máquina com H1, neste caso terá H4.
Se um personagem pilota uma Máquina, os ataques dos inimigos não são feitos contra ele, e sim contra o veículo ou robô que ele pilota (supondo que ele está em seu interior, é claro). Então, ficam valendo a Armadura e Pontos de Vida da Máquina, não do piloto (máquinas, diferente de itens, não utilizam Pontos de Forja).
Quando os PVs de uma Máquina chegam a zero, ela estará destruída e o piloto terá que abandoná-la.
Como os Construtos, Máquinas só recuperam Pontos de Vida quando são consertadas (o que exige a Perícia Máquinas ou uma de suas Especializações).
Para ser capaz de pilotar qualquer Máquina, um personagem precisa ter a Perícia Máquinas (2 pontos) ou a especialização Pilotagem (1 ponto). Sem uma destas Vantagens, é impossível pilotar uma Máquina.

Vantagens e Desvantagens para Máquinas

Assim como os Construtos, Máquinas não precisam dormir, comer ou beber. São imunes a todos os venenos, doenças, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem contra criaturas vivas.
Máquinas podem usar e recobrar Pontos de Magia de forma normal, mas não podem ser magos, clérigos ou usar magia verdadeira. Uma Máquina não pode ter outras Vantagens Raciais (afinal, ela já é um Construto), exceto por Anfíbio. Membros Extras e Membros Elásticos também são permitidas.
Para Máquinas, a Vantagem Parceiro significa que duas ou mais delas podem se encaixar para formar uma Máquina maior e mais forte. Para Máquinas, o custo desta Vantagem é 1 ponto, em vez de 2 (isso não vale para Construtos). Da mesma forma, a Vantagem Forma Alternativa indica que ela é um "transformer", e seu custo será 2 pontos em vez de 4.

Magia é um elemento muito importante - talvez até o MAIS importante -nos jogos de RPG.
Ela aparece não apenas nos mundos de fantasia medieval, onde sua presença é fundamental, mas também em muitos cenários modernos e até futuristas. Em certas histórias, o único tipo de "superpoder" possuído por humanos é a magia.
Contudo, vamos lembrar também que a magia não está presente em TODOS os gêneros de games e anime. Em muitos deles não existe qualquer mágica.
Neste jogo, magia é um tipo de poder bem específico. Mesmo quando dizemos que um lutador lança uma "magia", isso não é necessariamente mágica verdadeira -as bolas de fogo dos lutadores marciais até podem ser inexplicáveis pela ciência, mas em termos de jogo elas NÃO são mágicas! De fato, em videogames de luta, vemos pouquíssimos personagens que são magos legítimos (como Rose em SF0, ou Shang Tsung e Quan Chi em MK).
O Mestre tem a palavra final sobre a existência ou não de magia no mundo da aventura. Ela pode ser comum (qualquer personagem jogador pode ter, pagando por ela); incomum (não pode ser comprada durante a criação do personagem); rara (apenas NPCs poderosos fazem mágica); ou totalmente inexistente.
Em mundos sem magia, naturalmente, ficam proibidas também todas as Vantagens e Desvantagens que estejam de alguma forma ligadas a magia: Arcano, Clericato, Paladino, Fetiche, Resistência à Magia, Armadura Extra e/ou Vulnerabilidade contra magia...
"Conjurador" é qualquer personagem capaz de usar mágica verdadeira. Em termos de jogo, ele deve possuir pelo menos 1 ponto em Focus (veja mais adiante).
Vários tipos de personagem podem ter Focus e, portanto, serem conjuradores (como clérigos, paladinos, bardos...), mas em vários pontos do livro vamos nos referir a todos eles apenas como "conjuradores".

CAMINHOS E FOCUS

Caminhos Principais

A magia está dividida em seis Caminhos Elementais Principais: Fogo, Terra, Água, Ar, Luz e Trevas. Um mago pode se especializar em apenas um Caminho, ou então em vários deles.
Quando construir seu personagem mago, você pode escolher quantos Caminhos quiser. Cada Caminho tem um valor que vai de 1 a 5, como se fosse uma das Características básicas (F, H, R, A, PdF). Esse valor será seu Focus: se você tem Fogo 3, por exemplo, seu Focus no Caminho do Fogo será 3. Cada ponto de Focus, em qualquer Caminho, custa 1 ponto normal de personagem.
Como acontece com as Características, um personagem jogador recém criado não pode ter Focus acima de 5.
Água: além de criar e controlar água, uma vez que o corpo humano é formado por 70% de água, este Caminho também está ligado à cura, resistência e transmutação do corpo.
Ar: um dos mais destrutivos elementos da natureza, responsável pelos tornados e furacões, e também coisas sutis como odores. Como o som é provocado por vibração no ar, este Caminho também é responsável pelas magias sonoras.
Fogo: o mais destruidor elemento. O Caminho do Fogo é o mais tentador e, ao mesmo tempo, o mais perigoso. Com suas magias o mago pode criar, controlar e moldar as chamas, assim como resistir ao fogo e calor.
Luz: este é o caminho da luz e da ilusão. Tudo o que vemos não passa de luz refletida; portanto, o mago da luz tem poder sobre aquilo que as pessoas vêem... ou não vêem. Mas cuidado, esta magia também pode ser destrutiva: ela lida com os raios laser! O Caminho da Luz também trata da mágica purificadora, ligada ao bem.
Terra: a força bruta, o terremoto, a destruição.
O mago da terra tem poder sobre o solo e as pedras, e também sobre a duração, determinação, resistência, força de vontade e a passagem do tempo.
Trevas: o Caminho das sombras, escuridão, morte e destruição. Esta magia é mais utilizada por vilões como vampiros, demônios e elfos negros; heróis raramente seguem o Caminho das Trevas, pois este é o caminho ligado ao mal e decadência.

Caminhos Secundários

Além dos seis Caminhos Elementais Principais, existem também os Caminhos Secundários – cada um formado pela união de dois Caminhos Principais. É raro que conjuradores escolham se especializar nesses caminhos, porque seus poder total precisa ser dividido em duas direções.
Ao lançar suas magias, um conjurador que utilize um Caminho Secundário só pode baseá-las no elemento que domina, mas para isso deve ter Focus iguais nos dois caminhos que formam esse elemento. Caso seus Focus não sejam iguais, vale o menor. Por exemplo: um conjurador do

Vapor deseja usar Força Mágica e criar uma nuvem para bloquear uma porta. Ele tem Água4 e Luz2. Neste caso só pode criar uma nuvem com Força2.
Existem doze Caminhos Secundários:
Cinzas (Fogo+Trevas): o conjurador que segue este caminho, tem intimidade com tudo que tenha sido destruído.
Cor e Brilho (Fogo+Luz): as magias baseadas neste caminho alteram as cores e emitem luzes cegantes.
Cristais (Terra+Luz): baseado nos cristais de rocha e suas propriedades.
Fumaça (Fogo+Ar): conjuradores que usam este caminho dominam as formas de impedir a respiração e sufocar os inimigos.
Gelo (Ar+Água): dominando os caminhos do Ar e Água, as magias de conjuradores deste caminho serão baseadas em Frio e Gelo.
Lama (Terra+Água): caminho que permite lançar magias baseadas em barro, argila e lama.
Magma (Fogo+Terra): o caminho que controla a lava, vulcões e explosões.
Pó e Corrosão (Terra+Trevas): as magias deste caminho permitem ao conjurador o domínio da erosão, da destruição e de tudo que é duradouro.
Relâmpago (Ar+Luz): este é um dos Caminhos Secundários que atrai mais adeptos. O conjurador do relâmpago é devotado ao estudo e domínio dos fenômenos elétricos.
Vácuo (Ar+Trevas): seguindo este caminho, o conjurador pode lançar magia que consomem ou destroem o ar.
Vapor (Água+Luz): este caminho permite ao conjurador controlar e comandar nuvens e vapores.
Veneno (Água+Trevas): o caminho dedicado a magias que geram toxinas e peçonhas.

EXIGÊNCIAS, CUSTO, ALCANCE E DURAÇÃO

Exigências

Aqui consta Focus mínimo necessário para realizar uma certa magia. Muitas exigem Caminhos específicos (Água 1 e Fogo 3, por exemplo). Quando a descrição diz apenas "Focus", quer dizer que qualquer Caminho pode servir. Algumas apresentam, entre parênteses, um custo alternativo em Caminhos Secundários.
Além de Focus, algumas magias também exigem certas Vantagens. Muitas só podem ser realizadas por sacerdotes (Clericato), outras apenas por Paladinos. Da mesma forma, todas as magias de leitura ou controle da mente exigem que o mago tenha Telepatia. Outras mágicas, além das requisições já listadas, dependem do aprendizado do mago em outro tipo de magia primeiramente.

Custo

Lançar magias exige que o mago utilize sua própria energia espiritual. Portanto, quando faz magia, um mago gasta Pontos de Magia.
Cada magia tem um custo diferente para ser realizada (e às vezes mantida). "Padrão" significa que o mago consome 1 PM para cada ponto do Focus necessário; quando uma magia envolve dois ou mais Caminhos, vale o Focus mais alto. Nenhuma magia jamais consome mais de 5 PMs, a menos que sua descrição diga o contrário (como Ressurreição).
Magias instantâneas, cujo efeito desaparece imediatamente (como uma bola de fogo que explode e some no mesmo instante), permitem ao conjurador recuperar seus PMs mais tarde de forma normal, com descanso ou itens. Contudo, quando o efeito é duradouro (como criar um pássaro de fogo ou um demônio de trevas, por exemplo), os Pontos de Magia ficam "presos" na magia.
Mesmo com descanso ou itens, o conjurador não pode recuperá-los; seu total de PMs estará temporariamente reduzido, até que a magia termine. Um conjurador pode cancelar sua própria magia quando quiser, mas ainda assim deve descansar ou usar itens para restaurar seus PMs.
Vale lembrar que, se você possui Focus acima de 1, então possui automaticamente Focus em todos os níveis inferiores. Se um conjurador tem Focus 4 em Água, por exemplo, ele pode escolher usar Focus 1, 2 ou 3 sempre que quiser - e perdendo menos Pontos de Magia para realizar essas magias mais fracas.
A maioria das magias que afetam criaturas podem ser lançadas contra um único alvo. Outras, como Pânico e Paralisia, têm um custo de 1 Ponto de Magia por criatura. Esta é a única situação em que um conjurador pode gastar mais de 5 PMs em uma única magia, caso deseje atingir mais de cinco criaturas.
A maioria das magias que não causa dano permite à vítima fazer um teste de Resistência para evitar o efeito; certas condições ou Vantagens (como Resistência à Magia) concedem bônus ou redutores nesse teste, mas um resultado 6 será SEMPRE uma falha. Quando uma vítima tem sucesso em seu teste e consegue evitar o efeito de uma magia, mesmo assim o conjurador perderá os PMs que usou para lançá-la.
NENHUMA magia tem efeitos cumulativos consigo mesma. Uma criatura que esteja sob efeito de uma magia sustentável ou permanente torna-se automaticamente imune àquela mesma magia - mesmo que seja realizada por outro conjurador. Isso quer dizer que não se pode usar Megalon ou Mikron várias vezes para aumentar ou reduzir o tamanho de uma criatura; ou então acumular bônus oferecidos por Aumento de Dano, Proteção Mágica e outras.

Alcance

A distância máxima do conjurador que a magia pode atingir. Magias instantâneas e sustentáveis (veja a seguir) se dissipam imediatamente quando deixam a área de efeito. Magias permanentes devem ser realizadas dentro dessa área, mas depois o conjurador pode se afastar sem que o efeito termine.
Padrão: significa que o alcance depende do Focus:

Focus	Alcance
●	50 metros
●●	100 metros
●●●	200 metros
●●●●	400 metros
●●●●●	800 metros

E assim por diante nessa progressão.

Quando uma magia envolve dois ou mais Caminhos, vale o Focus mais baixo.
Apesar destas longas distâncias, é absolutamente necessário que o conjurador tenha contato visual com o ponto ou criatura onde a magia será lançada. Vantagens e magias como Sentidos Especiais podem ajudar nisso.
Perceba que alcance e área de efeito não são a mesma coisa: Terreno Escorregadio de Neo tem alcance padrão, mas afeta apenas uma área de 1m de diâmetro por nível de Focus.
Magias acertam automaticamente, sem precisar de nenhum teste por parte do conjurador, a menos que sua descrição diga o contrário.
Apenas ao toque: quer dizer que o conjurador deve tocar a criatura ou objeto que recebe a magia. Nestes casos, para atingir ou tocar um alvo que esteja livre para se mover (e que NÃO queira receber a magia), o conjurador deve fazer um ataque desarmado baseado em Força (F+H+1d). Este

tipo de "ataque" não causa nenhum dano, mas se vencer a Força de Defesa da vítima ela será atingida pela magia. Contra este ataque, a Armadura da vítima não entra em sua Força de Defesa.
Apenas o conjurador: quer dizer que a magia nunca pode ser lançada contra outras pessoas, apenas o próprio conjurador ou clérigo que a invocou.

Duração

Existem três tipos de duração para uma magia: instantânea, sustentável ou permanente.
Instantâneas: como o nome diz, estas magias duram apenas um instante. Elas realizam seu efeito no momento em que são lançadas, e então acabam - como uma Explosão, que explode, causa dano e então desaparece. Ataque Mágico, A Lança Infalível de Talude, O Crânio Voador de Vladislav e todas as magias de cura são outros exemplos de magias instantâneas. Os Pontos de Magia gastos com a magia podem ser recuperados na primeira oportunidade.
Sustentáveis: magias sustentáveis permanecem ativas pelo tempo que o conjurador quiser manter seus Pontos de Magia nela. Uma vez lançada, o conjurador tem liberdade para lançar outras magias, mesmo enquanto uma ou mais magias sustentáveis já estão ativas - o único limite é o consumo de Pontos de Magia.
Algumas magias, como Corpo Elemental e Megalon, são sustentáveis apenas durante um certo limite de tempo. Aumento de Dano, Criatura Mágica e Força Mágica são outras magias sustentáveis.
Quando um conjurador fica com 0 PVs e cai, quaisquer magias sustentáveis que ele esteja mantendo são imediatamente canceladas.
Permanentes: magias permanentes realizam seu efeito quando são lançadas, mas o efeito se conserva ativo. Como nas mágicas instantâneas, os Pontos de Magia gastos com magias permanentes podem ser recuperados na primeira oportunidade.
Repare que algumas magias dizem "permanente até ser cancelada"; isso quer dizer que a mágica vai durar até ser interrompida de alguma forma.
O modo mais comum de fazer isso é com Cancelamento de Magia.

TIPOS DE MAGIAS

Magias são diferentes de acordo com sua natureza. Neste capítulo você vai encontrar três tipos de magias:
Magias Arcanas: são aquelas magias que desdobram a realidade para que seus efeitos sejam gerados. Exemplo: Armadura Elétrica.
Magias Divinas: clérigos e paladinos recebem seus poderes diretamente de suas divindades. Portanto, sempre que uma magia possuir como requisito as Vantagens Clericato e/ou Paladino, será considerada uma magia divina. Exemplo: A Armadura de Allihanna.
Poderes Psíquicos: nesta categoria estão todas as magias capazes de afetar a mente de uma ou mais criaturas. Magias e poderes desse tipo possuem como requisito a Vantagem Telepatia. Exemplo: O Amor Incontestável de Raviollius.

MAGIAS INICIAIS

Qualquer criatura com um mínimo poder mágico já conhece algumas magias básicas. Este é o simples "poder bruto" da magia, as coisas mais simples que se pode fazer com ela. Elas aparecem na Lista de Magias marcadas com um asterisco ("*"). Dentre elas, o personagem poderá escolher 14 como sendo as suas Magias Iniciais.
As magias iniciais são as seguintes: Água Abençoada; Água Profana; Ataque Mágico; Aumento de Dano; Camuflagem de Sombras; Cancelamento de Magia; Corpo Elemental; Criar Água; Criar Comida; Criar Fogo; Criar Luz; Criatura Mágica; Cura Mágica; Cura Sagrada; Detecção de Magia; Detectar Passagens Secretas; Força Mágica; Ilusão; Invisibilidade; Proteção Mágica; Proteção Contra o Elemento; Transporte.
Você não poderá lançar magias se não puder satisfazer suas exigências, mesmo que elas estejam entre as Magias Iniciais. Por exemplo, para lançar Cura Mágica, é preciso ter Água ou Luz 1 e Clericato (ou Medicina). Se você não tem Focus em Água ou Luz, ou não tem Clericato nem Medicina, então não pode lançar Cura Mágica.
Todas as outras magias da lista devem ser aprendidas. Elas podem ser ensinadas por um mestre, descobertas em livros e pergaminhos antigos, ou apenas através de observação.

APRENDENDO MAGIAS

Magos, clérigos e criaturas com poderes mágicos precisam de livros de magia, grimórios ou coisa parecida para registrar as magias que conhecem, para constante consulta ou futuro aprendizado. Aprender uma nova magia leva um certo tempo; em média Focus da magia x dias de estudo. Inclua +1 dia para cada exigência extra (Clericato, Paladino, Telepatia, etc).
Durante o tempo de estudo, o conjurador deve dedicar um período do dia (1d horas) ao aprendizado e registro da nova magia.
Personagens com Memória Expandida podem aprender novas magias em metade do tempo normal.
Aprender uma nova magia é simples: basta conhecer as palavras mágicas de invocação. O tempo de estudo refere-se ao período que o conjurador irá levar para dominar por completo essas palavras. Apenas ver outra pessoa realizando a magia não é o bastante, porque as palavras são sussurradas (contudo, existe uma magia chamada Leitura dos Lábios que permite descobrir essas palavras enquanto outro conjurador as pronuncia). Após os estudos, se tiver o Focus mínimo e outras exigências necessárias, você já será capaz de lançar a nova magia.
Existe uma forma mais rápida de aprender novas magias, porém é mais difícil: ouvindo perfeitamente um conjurador lançando-a, mas isso exige um teste de H-3, ou H-2 se você tem a Perícia Idiomas. Esse tipo de ação é considerada completa.

Personagens com Memória Expandida recebem H+1 para esse teste, pois são possuem facilidade em memorizar palavras que escutaram apenas uma vez (mas ainda precisam estudar e registrar a magia).
Qualquer personagem com a Vantagem Mestre já pode começar com três magias novas, além das iniciais -se você puder satisfazer suas exigências. Essas magias são escolhidas pelo Mestre. Repare que certas magias constam como raras ou até lendárias; elas nunca podem ser possuídas por um conjurador durante a criação do personagem.

LISTA DE MAGIAS

A seguinte lista inclui também magias próprias do mundo de Arton. Elas podem ser úteis mesmo que você não use este mundo. Aqui, é especialmente vantajoso possuir a Academia Arcana de Valkaria como Mestre.

Aderência

Exigências: Terra ou Luz 2 (Relâmpago 1)
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: toque
Esta magia permite ao conjurador aderir e caminhar por superfícies verticais, como se fosse uma aranha. O movimento do personagem é metade do normal (bônus de +1 se tiver Aceleração). A aderência é firme, e a criatura afetada pode até mesmo lutar. Se a magia ainda não tiver acabado, o personagem que esteja sob efeito só pode ser removido da superfície aderida com um teste de Força -2.

Água Abençoada*

Exigências: Água 1, Clericato
Custo: 1 PM
Duração: permanente
Alcance: toque
Permite ao usuário encantar com energia positiva meio litro de água, transformando-a em água benta. Certas criaturas (como Mortos-Vivos) são vulneráveis a ataques com água benta.

Água Profana*

Exigências: Água 1, Trevas 1, Clericato
Custo: 1 PM
Duração: permanente
Alcance: toque
Permite ao usuário encantar com energia negativa meio litro de água, transformando-a em água profana. Água profana pode causar dano à criaturas vivas. Utilize as estatísticas de Água Benta no Capítulo Equipamento, apenas substituindo as criaturas afetadas (Mortos-Vivos por criaturas vivas).

Alarme

Exigências: Ar 1
Custo: padrão
Duração: 2h por Focus utilizado
Alcance: veja a seguir
Ao lançar esta magia, o conjurador cerca uma área com uma aura mágica invisível (que só pode ser detectada com Detecção de Magia). Qualquer criatura que entre nessa área sem dizer a senha (escolhida pelo conjurador ao lançar a magia), fará com que o som de uma sineta seja ouvido pelo conjurador (e pelos seus companheiros), o alertando de possível perigo.
O alcance da magia é um raio que leva em consideração metade do alcance permitido pelo Focus (com Focus 1, o conjurador verificaria um raio de 25m, com Focus 2, um raio de 50m, com Focus 3, um raio de 100m...).

Ao Alcance da Mão

Exigências: Água, Terra ou Trevas 3 (Lama 2)
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o conjurador
Esta magia reproduz exatamente o efeito de Membros Elásticos (na verdade, um personagem que já possua esta Vantagem nunca vai precisar da magia).
Com ela o conjurador pode projetar mãos mágicas de água, pedra ou sombra, que aumentam sua distância de combate corpo-a-corpo.
Além da óbvia utilidade para ataques à distância, esta magia também é excelente para lançar outras magias que funcionam apenas ao toque -ela é especialmente terrível se combinada com O Soco de Arsenal.

O Amor Incontestável de Raviollius

Exigências: Luz 3, Ar 2, Telepatia
Custo: 2 PMs
Duração: sustentável
Alcance: padrão
O mago Raviollius era um mago pacífico. Ele devotou a vida ao estudo de magias não violentas, capazes de incapacitar seus inimigos sem ferir ou matar, mas quase sempre de forma humilhante!
Qualquer criatura atingida por ela deve fazer um teste de Resistência; se falhar, vai se apaixonar perdidamente pela primeira criatura em que colocar os olhos! Uma criatura nesse estado não pode fazer qualquer ataque contra a pessoa amada, e nem permitir que seja atacada (como se tivesse um Código de Honra). Contudo, se receber qualquer ataque (mesmo que não sofra dano), a magia será cancelada.
O Mestre deve aplicar modificadores no teste de Resistência, de acordo com a situação (+1 para um inimigo; -1 para um amigo ou colega; -2 para alguém que já era um interesse romântico da vitima). Mortos-Vivos e personagens com alguma Devoção ou Protegido Indefeso são imunes a esta magia.
Em animais não sexuados ou certas criaturas pouco inteligentes, o efeito pode ser diferente: a vítima considera a criatura amada como sendo sua mãe!

Anfíbio

Exigências: Ar 2, Água 2
Custo: 1 PM por criatura
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta magia permite a uma criatura se mover e respirar livremente na água doce ou salgada. Ela não precisa de Perícias para nadar e pode se mover na água com a mesma velocidade que teria em terra (normalmente, sem esta magia, um personagem na água se move com metade da velocidade normal). Lançada sobre uma criatura marinha, a magia tem efeito contrário, permitindo que ela possa respirar em terra.

O Apavorante Gás de Luigi

Exigências: Ar 1
Custo: 1 PM
Duração: 1d minutos
Alcance: padrão
Criada por Luigi Sortudo, esta magia fraca e inofensiva serve apenas para trazer risos e embaraços.
O alvo tem direito a um teste de Resistência. Se falhar... bem, começa a emitir sonora flatulência pelos minutos seguintes. Isso não provoca nenhum dano ou penalidade, só constrangimentos!

Arma Abençoada
Exigências: Luz 1, Clericato ou Paladino
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: toque
Esta magia permite simular temporariamente os efeitos da Vantagem Arma Especial (Sagrada). O clérigo abençoa uma arma de combate corpo-a-corpo com a fé em seu deus, aumentando em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta Mortos-Vivos e criaturas das trevas (que possuam ou sejam criadas com magia das Trevas). Certas formas de Insanidade (como Homicida) também fazem com que uma criatura seja considerada maligna para a Arma Abençoada.
Não é possível lançar esta magia em uma arma que já seja abençoada.

A Arma de Allihanna
Exigências: Água 2, Clericato
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o clérigo
Esta magia faz brotar do chão uma arma qualquer da lista de armas medievais do capítulo equipamento. A arma será feita de madeira, cipó e espinhos muito afiados. O conjurador poderá usar a arma mesmo sem ter a Vantagem apropriada. Ela é considerada mágica, e sua FA final (baseada em Força ou PdF, dependendo da arma) recebe um bônus igual a metade do Focus em Água do invocador. Por exemplo, um clérigo com Focus 4 pode gastar 4 PMs e invocar uma arma que aumenta sua FA em +2. As demais estatísticas da arma são as mesmas de sua versão comum (veja o capítulo Equipamento)
A Arma de Allihanna não pode ser invocada em lugares estéreis, sem vegetação: terrenos rochosos, secos, urbanos ou amaldiçoados (como casas e cemitérios mal-assombrados) impedem o uso da magia.
Caso seja transportada para esse tipo de terreno, a arma ainda conserva seu dano normal, mas não será mais mágica.

Arma Elemental
Exigências: Focus 1, Aumento de Dano, Permanência
Custo: 10 PEs por ponto de Focus
Duração: permanente
Alcance: toque
Esta magia permite criar ou tornar uma arma comum em uma Arma Elemental permanentemente. Cada Arma Elemental tem sobre si uma ou mais magias Aumento de Dano, em graduações diversas.
Quando empunhada, uma Arma Elemental mostra sua lâmina (ou ponta, ou borda, ou outra parte destinada a danificar o esqueleto do inimigo...) envolta em uma aura ou nuvem composta de seu elemento: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz ou Trevas. O efeito é exatamente igual à magia Aumento de Dano: uma espada com Terra 1 aumenta sua FA em +1 quando você a utiliza.
Além disso, o dano passa a ser mágico.
Fabricar uma Arma Elemental exige a magia Permanência e 10 Pontos de Experiência para cada ponto de Focus empregado.

Arma Profana
Exigências: Trevas 1, Clericato ou Paladino
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: toque
Esta magia permite simular temporariamente os efeitos da Vantagem Arma Especial (Profana). O clérigo profana uma arma de combate corpo-a-corpo com a fé em seu deus, aumentando em +1 a Força e Armadura do usuário quando ele enfrenta seres vivos e criaturas da luz (que possuam ou sejam criadas com magia da Luz). Certas formas de Código de Honra (como dos Heróis e da Honestidade) também fazem com que uma criatura seja considerada benigna para a Arma Profana.
Não é possível lançar esta magia em uma arma que já seja profana.

A Armadura de Allihanna
Exigências: Água 1, Clericato
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o clérigo
Esta magia permite fazer brotar do chão uma armadura de madeira e cipó, que se enrosca no corpo do conjurador enrijecendo sua pele e fornecendo um bônus na FD final igual ao Focus em Água empregado na magia, enquanto está ativada.
Assim como a Arma de Allihanna, esta magia não pode ser invocada ou mantida em lugares estéreis.

Armadura Elétrica
Exigências: Ar 2, Luz 2
Custo: 1 PM por turno
Duração: sustentável
Alcance: apenas o conjurador
Esta magia reproduz o efeito de Toque de Energia, com dano elétrico. Graças a ela o conjurador pode transmitir pela pele uma carga elétrica com Força de Ataque igual a seu Focus em Ar ou Luz, aquele que for menor, +1d. Exemplo: um conjurador com Ar 4 e Luz 5 gasta 1 PM e pode atacar com FA4+1d. A Habilidade não é incluída.
A carga elétrica atinge quaisquer criaturas que estejam à distância de combate corporal (mesmo que não estejam tocando diretamente o conjurador). Estas qualidades tornam a Armadura Elétrica ótima para se proteger contra um grande número de atacantes.

Armadura Extra
Exigências: veja abaixo
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Enquanto está ativa, esta magia reproduz em uma criatura o efeito de um dos vários tipos da Vantagem Armadura Extra. Se você lança Armadura Extra: Força sobre uma criatura, por exemplo, sua Armadura será dobrada contra qualquer ataque baseado em Força.
Cada Armadura Extra corresponde a uma magia diferente.
Então, se você conhece as palavras mágicas para Armadura Extra: Frio/Gelo, este é o único tipo que poderá invocar até aprender os demais tipos.
Cada Armadura Extra tem suas próprias exigências:
Corte: Terra 2, Ar 1 (ou Pó e Corrosão 2)
Perfuração: Terra 2, Luz 1 (ou Lama 2)
Contusão: Terra 3 (ou Vapor 2)
Explosão: Ar 3 (ou Fumaça 2)
Calor/Fogo: Fogo 3 (ou Magma 2)
Frio/Gelo: Ar 2, Trevas 1 (ou Gelo 2)
Luz/Raio Laser: Luz ou Trevas 3 (ou Cristais 2)
Relâmpago/Elétrico: Terra 3 (ou Relâmpago 2)
Vento/Som: Ar 2, Terra 1 (ou Vácuo 2)
Água/Ácido: Água ou Terra 3 (ou Veneno 2)
Magia/Armas Mágicas: Focus 2 em três Caminhos
Ataques baseados em Força: Focus 3 em três Caminhos
Ataques baseados em PdF: Focus 4 em três Caminhos
Os últimos três tipos de Armadura Extra (Magia, Força e PdF) são raros.

Armadura Mental
Exigências: Terra 3, Telepatia
Custo: 1 PM
Duração: sustentável
Alcance: apenas o conjurador
Esta magia protege totalmente a mente do conjurador contra efeitos telepáticos: enquanto a Armadura Mental está ativa, ele não será afetado por nenhuma magia que tenha Telepatia como exigência. A própria Vantagem Telepatia também não vai funcionar contra ele.
Conjuradores da Terra poderosos usam esta magia em conjunto com Permanência (que é também uma magia da Terra) para ganhar imunidade total contra ataques telepáticos.

Asfixia
Exigências: Ar 5 (Vácuo ou Fumaça 2)
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Lançada contra uma criatura, esta magia exige um teste de Resistência; se falhar, a vítima não consegue mais respirar.
Uma vítima de Asfixia pode prender a respiração durante Rx5 minutos, se estiver em repouso ou velocidade normal; ou um turno por ponto de Resistência se estiver em combate ou realizando grande esforço físico. Esgotado esse tempo, começa a perder 1 PV por turno até a morte.
Esta magia não tem nenhum efeito contra Mortos-Vivos, Construtos e - obviamente - quaisquer outras que não precisem respirar. Note que Anfíbios PRECISAM respirar, mesmo que seja água.

Ataque Mágico*
Exigências: Focus 1
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Esta é a forma mais simples e óbvia de provocar dano usando magia -todos os Caminhos podem ser usados para causar dano.
Um Ataque Mágico funciona mais ou menos como um ataque normal; sua Força de Ataque é o resultado do Focus empregado, + sua Habilidade, +1d.
Você pode usar esta magia tanto para ataques corporais quanto à distância, como se fosse Poder de Fogo (mas respeitando o alcance máximo da magia).
O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada ponto de Focus. Com Focus 3 você pode atacar até três alvos diferentes e causar 1+H+1d em cada um. Cada alvo exige uma rolagem separada. Porém, nesse caso a ação é considerada completa. Os alvos da magia têm direito a Esquivas.
Este tipo de dano mágico é simples de realizar; conjuradores mais experientes sabem combinar dois ou mais Caminhos em efeitos mais poderosos, e por um custo menor em PMs.
Cada caminho possui um efeito próprio:
Água: um jato de água, forte o suficiente para ferir, parte das mãos do conjurador. Essa água é imprópria para o consumo.
Ar: o conjurador move os braços em uma velocidade incrível e lança uma onda de energia concussiva sônica sobre seu oponente.
Fogo: conjuradores desse tipo de ataque mágico são capazes de disparar projéteis flamejantes das palmas das mãos, mas alguns podem até mesmo expelir esse ataque pela boca. As chamas desaparecem após atingirem o alvo.
Luz: um raio laser é disparado através do dedo indicador ou dos olhos do conjurador.
Terra: uma rocha começa a se formar entre as mãos do conjurador. Com um simples pensamento, essa rocha é lançada no alvo escolhido.
Trevas: ao pronunciar as palavras mágicas, sombras envolvem o alvo escolhido causando-lhe dano por energia negativa.
Cinzas: uma nuvem de entulho e cinzas é lançada pelo conjurador.
Cor e Brilho: o conjurador lança pequenas explosões coloridas que envolvem o alvo, causando-lhe dano.
Cristais: pequenos cristais surgem flutuando ao redor do conjurador, Após isso ele os lança em seu alvo.
Fumaça: permite as conjurador lançar contra seus alvos, uma nuvem de fumaça cáustica.
Gelo: o conjurador condensa a umidade do ar em estacas de gelo que são lançadas em seu alvo.
Lama: o conjurador distara através de suas mãos juntas, um poderoso punho de lama.
Magma: um jato de lava derretida é disparado pelo conjurador.
Pó e Corrosão: o conjurador envolve seus alvos em uma nuvem de energia corrosiva.
Relâmpago: um raio elétrico é disparado através do dedo indicador do conjurador.
Vácuo: o conjurador dispara um esfera de energia anti-gravitacional em seus alvos
Vapor: uma nuvem de vapor quente é lançada através das palmas das mãos do conjurador em seus alvos.
Veneno: agulhas envenenadas são lançadas pelo conjurador. O veneno é fraco e causa dano somente ao impacto das agulhas.

Ataque Vorpal
Exigências: Ar ou Luz 4 (Cristais ou Gelo 2)
Custo: 1 PM por turno
Duração: sustentável
Alcance: padrão
O efeito desta magia rara é semelhante à magia Aumento de Dano, mas não aumenta o dano propriamente dito. Em vez disso, transforma uma arma (com dano por Corte) ou um ataque desarmado em ataque vorpal, ou seja, capaz de decepar partes do adversário ou matá-lo com um só golpe!
Esta magia segue as regras para Amputações vistas no capítulo Regras e Combate, porém o efeito concede um bônus de +1 nos testes necessários.

Aumento de Dano*
Exigências: Focus 1, Ataque Mágico
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Em vez de causar dano direto, a magia pode ser usada para aumentar OUTRA fonte de dano (a arma ou punhos de um colega). Você pode, digamos, encantar com chamas a lâmina de uma espada de um outro personagem para aumentar o dano da sua FA final. O aumento é igual a seu Focus. Além disso, o dano passa a ser considerado mágico.
Então, se você tem Terra 2, pode gastar 2 PMs por turno e transformar em pedra os punhos de seu colega anão, concedendo um bônus de FA+2. Mas se você tem Focus 5, por 5 PMs, os punhos do anão terão um bônus de FA+5.

Bênção Divina
Exigências: Luz 1, Clericato ou Paladino
Custo: 1 PM
Duração: 5 turnos por Focus utilizado
Alcance: padrão
Clérigos e Paladinos podem abençoar seus aliados para que estes fiquem encorajados e preparados para uma batalha. Após realizar uma prece, o conjurador abençoa seus

amigos, concedendo FA+1 e um bônus de +1 em testes para resistir a efeitos de medo e pânico.
O conjurador pode abençoar um número de criaturas igual à sua Resistência.

Buraco Negro

Exigências: Ar 7, Trevas 7
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Diz a lenda que esta magia teria sido criada por Vlannytic, um antigo sumo-sacerdote de Tenebra, que encontrou a morte invocando a fúria de sua deusa.
Quando lançada em certo ponto, esta magia cria um vácuo poderoso capaz de sugar TUDO e TODOS que estejam nas proximidades (incluindo o próprio conjurador!). Para resistir à sucção, quaisquer criaturas na área devem ter sucesso em um teste de Força, com um bônus de +1 para cada 50m de distância do ponto central. Para objetos, faça um teste de Armadura -1.
Não se conhece o destino das coisas e criaturas sugadas pelo Buraco Negro, uma vez que elas jamais retornam. Uns poucos estudiosos sugerem que as vítimas podem ser enviadas para outros mundos. Na verdade, os clérigos de Tenebra acreditam que esta magia abre um portal para o lugar onde vive sua deusa, e sonham um dia poder realizar essa viagem...

Bússola Mental

Exigências: Terra 2 (Magma 1)
Custo: 1 PM
Duração: sustentável
Alcance: apenas o mago
Esta magia simula os efeitos da Vantagem Senso de Direção, permitindo ao conjurador perceber o campo magnético do planeta e localizar o Norte.

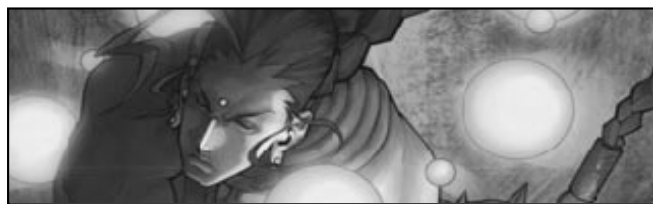
Cajado em Cobra

Exigências: Terra 1, Trevas 3 (Pó e Corrosão 2)
Custo: 2 PMs
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta mágica transforma um cajado, vara, galho de árvore ou outro objeto de madeira semelhante em uma cobra venenosa, totalmente sob seu controle. A cobra tem F0, H3, R1, A0, PdF0; se acertar um ataque ela não causa dano imediato, mas a vítima deve ter sucesso em um teste de Resistência ou será envenenada.
Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem sucedido de Medicina (H+1 se possuir os itens necessários), com um antídoto ou qualquer magia de cura (mas usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Camuflagem de Sombras*

Exigências: Trevas 1
Custo: 2 PMs
Duração: sustentável (veja abaixo)
Alcance: apenas o conjurador
Esta magia permite ao conjurador tornar seu corpo e seus itens escuros como uma sombra, permitindo se esconder melhor entre as sombras (recebe um bônus de +1 em testes de Furtividade).
Ele ainda pode ser ouvido, farejado ou percebido de outra forma. Ver o Invisível (de Sentidos Especiais) vence totalmente esta magia. Qualquer que seja a forma de ter sido percebido cancela imediatamente a magia.
Atacar um conjurador que esteja sob o efeito desta magia impõe ao atacante um redutor de H-1.

Cancelamento de Magia*

Exigências: veja a seguir
Custo: padrão
Duração: permanente
Alcance: padrão
Qualquer praticante de magia pode cancelar uma mágica ou efeito realizado por outro conjurador (até mesmo aqueles mantidos através de Permanência). Para isso, além de pagar o custo em PMs, ele deve possuir em pelo menos um de seus Caminhos um Focus igual ou superior ao Focus do conjurador que lançou a magia.
Não se trata do Focus da MAGIA, e sim do CONJURADOR que a realizou. Então, se o Grande Talude (que tem Luz 9) usou Focus 1 para criar uma pequena ilusão mágica, seria necessário outro conjurador com Luz 9 ou mais para cancelar essa ilusão! Claro que, na maioria dos casos, um conjurador não tem condições de saber o Focus exato do autor da magia; é uma questão de arriscar.
Mesmo que o Cancelamento falhe, o conjurador que tentou fazê-lo perderá seus PMs.
NÃO é preciso que os dois conjuradores (o autor e o "cancelador") usem o mesmo Caminho. Por exemplo, um conjurador com Terra 4 pode ter sua magia cancelada por alguém com Focus 4 ou mais em QUALQUER outro Caminho. Não podem ser canceladas magias de duração permanente. Mas existem certas magias, como Cegueira, que são permanentes ATÉ SEREM CANCELADAS; nestes casos o Cancelamento pode funcionar.

O Canto da Sereia

Exigências: Ar 1, Telepatia (ou Arte)
Custo: 1 PM
Duração: sustentável
Alcance: o mesmo de Telepatia
Pessoas que possuam habilidades naturais para tocar a mente (ou seja, Telepatia) ou o coração (a Perícia Artes) podem combinar esse poder com mágica, criando efeitos de influência e controle da mente.
O Canto da Sereia é a mais simples magia de dominação mental/emocional. Ela afeta apenas uma criatura que esteja ao alcance visual, ou ao alcance da voz (ou música). A vítima tem direito a um teste de R+1 para negar o efeito: se falhar, enquanto durar a magia, ela passa a aceitar quase tudo que o conjurador diz como "sugestões bastante razoáveis".
Há limites para a influência que o controlador tem sobre a vítima. Ela nunca pode ser convencida a fazer algo que acredite poder resultar em dano para si mesma, ou pessoas com quem se importe; e nem nada que vá contra seus Códigos de Honra, Devoção, Protegido Indefeso - enfim, qualquer coisa que envolva alguma grande crença ou objetivo. Caso a vítima sofra qualquer ataque ou dano, a magia é imediatamente cancelada.
Qualquer personagem com a Perícia Manipulação pode usar esta magia como se fosse uma habilidade natural, sem gastar PMs. Neste caso, ela não é considerada uma magia e quaisquer proteções ou vulnerabilidades do alvo contra mágica não têm efeito.

Cegueira

Exigências: Luz ou Trevas 2 (Cor e Brilho 1)
Custo: 1 PM por criatura
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão
Lançada diretamente contra os olhos de uma criatura, esta magia pode ofuscar (com Luz) ou obscurecer (com Trevas) sua visão. O conjurador não precisa fazer nenhum teste para acertar, mas a vítima tem direito a um teste de Resistência para ignorar o efeito.
Se falhar, ficará cega até que a magia seja cancelada.
Uma criatura cega sofre um redutor de H-1 para fazer ataques corporais, e H-3 para ataques à distância e Esquivas (personagens com Audição Aguçada ou Radar sofrem apenas H-2 para ataques à distância e Esquivas). Nenhum remédio ou método de cura mundanos podem curar esta cegueira, e nem magias de cura normais. As únicas magias capazes de devolver a visão são Cancelamento de Magia, Cura Total, Cura de Maldição, ou Desejo.
Criaturas dotadas de infravisão também serão afetadas pela Cegueira. Infravisão, Ver o Invisível, Visão Aguçada e Visão de Raios-X (todos da Vantagem Sentidos Especiais) serão canceladas. Contudo, certas criaturas que não dependem da visão - como morcegos, toupeiras ou personagens com Radar ou a Desvantagem Deficiência Sensorial (Cego) - são imunes a esta magia.

Chuva Quente

Exigências: Água 1, Fogo 1 (Vapor 1)
Custo: 0
Duração: sustentável
Alcance: apenas o conjurador
Os habitantes de Malpetrim atribuem a criação desta magia a sua mais ilustre habitante - Niele, a maga elfa mais famosa, poderosa e desejada de Arton. Tudo que ela faz é criar uma pequena e confortável chuva de água quente, ótima para tomar banho e curar resfriados.
A Chuva Quente pode ser invocada apenas em aposentos fechados, e só pode ser mantida enquanto o conjurador continua entoando as palavras mágicas de ativação - é impossível usá-la em conjunto com outras mágicas. Essas palavras se parecem muito com certas cantigas élficas infantis. Por alguma razão, a água criada pela Chuva Quente NÃO serve para matar a sede.

Coma

Exigências: Trevas 6, Telepatia
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque
É uma felicidade que apenas uns poucos conjuradores necromantes conheçam esta raríssima magia, e menos ainda possam usá-la - apenas telepatas.
Caso consiga tocar a vítima, esta deve fazer um teste de R-1. Se falhar, seus Pontos de Vida caem imediatamente para zero e ela cai inconsciente, ainda viva, mas em estado de congelamento.
Sob efeito do Coma a vítima não envelhece, e após um ano nesse estado a maioria das doenças, venenos ou maldições deixa de funcionar. Por esse motivo um conjurador pode usar o Coma sobre si mesmo como medida de emergência, para preservar sua vida (usada sobre si próprio, a magia não exige Telepatia).
Dizem que vários necromantes poderosos podem estar escondidos em coma, esperando por alguma pessoa ou evento que venha despertá-los.
Uma vítima desta magia não pode ser despertada por meios mundanos, mesmo que receba dano. Apenas Cancelamento e Desejo podem interromper o Coma.

Confusão

Exigências: Focus 3, Telepatia
Custo: padrão
Duração: 1d turnos
Alcance: padrão
Esta magia atordoa a mente e os sentidos de uma criatura, não a deixando raciocinar direito. Um alvo desta magia pode realizar um teste de Resistência para negar seus efeitos.
Criaturas que são afetadas por esta magia agem de uma forma aleatória. Jogue 1d e compare o resultado com a tabela a seguir, lembrando que qualquer que seja a ação resultante, será considerada uma ação completa:

1.	Não faz nada (naquele turno)
2.	Age normalmente (naquele turno)
3.	Ataca a si mesmo (naquele turno)
4.	Ataca o aliado mais próximo (naquele turno)
5.	Ataca o inimigo mais próximo (naquele turno)
6.	Abre a guarda (sua FD será mínima naquele turno)

Congelamento Sagrado*

Exigências: Focus 1, Paladino
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Após lançar esta magia, os oponentes do conjurador dentro do alcance do encantamento ficarão mais lentos, e terão seu deslocamento reduzido à metade por um turno. Imunidades ou resistências contra o elemento do Focus utilizado não funcionam contra esta magia.
O conjurador poderá afetar um número de criaturas igual ao Focus utilizado na magia e que estejam dentro do alcance da mesma.

Contra-Ataque Mental

Exigências: Fogo 4, Armadura Mental
Custo: 2 PMs
Duração: sustentável
Alcance: apenas o conjurador
Uma versão mais poderosa e perigosa de Armadura Mental, esta rara magia não apenas bloqueia a mente do conjurador contra efeitos telepáticos, mas também envia um golpe mental como contra-ataque automático.
Quando uma criatura tenta usar Telepatia ou qualquer magia mental contra um alvo com Contra-Ataque Mental ativado, o atacante deve imediatamente fazer um teste de Resistência. Falha resulta em 1d pontos de dano, que ignoram totalmente a Força de Defesa do atacante. Caso os PVs do atacante cheguem a zero devido a esse contragolpe, ele entra em Coma (veja a magia de mesmo nome).
Por algum motivo, sempre que alguém tenta usar um poder telepático contra um anão de Arton para descobrir onde fica seu reino secreto (Doherimm, a Montanha de Ferro), o anão manifesta um efeito idêntico a esta magia. Por esse motivo, ninguém se atreve a usar leitura mental em anões para obter essa informação.

Controle de Mortos-Vivos

Exigências: Trevas ou Terra 2 (Pó e Corrosão 1), Clericato
Custo: 1 PM por morto-vivo
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão
Os clérigos com poder da Terra e das Trevas podem, em vez de expulsar Mortos-Vivos (veja Esconjuro de Mortos-Vivos, mais adiante), tentar controlá-los.
O procedimento é exatamente o mesmo: quando o clérigo murmura preces, todos os Mortos-Vivos à vista dentro do alcance devem fazer um teste de Resistência: falhar significa que estará totalmente sob seu controle, podendo seguir ordens simples como atacar, acompanhar, carregar e

coisas assim. Um Morto-Vivo ordenado a atacar lutará até ser destruído, ou até que seja ordenado a parar.
Esta magia NÃO funciona com cadáveres comuns, apenas Mortos-Vivos.
Para transformar um cadáver em uma destas criaturas existe outra magia, Criação de Mortos-Vivos.
Quanto mais alto o Focus do clérigo, mais chances ele tem de ser bem sucedido no Controle. Caso a Resistência do Morto-Vivo seja menor que o Focus do clérigo, essa diferença será aplicada como redutor no teste de Resistência. Um zumbi com R1, ao resistir a um clérigo com Focus 2, deve fazer um teste de Resistência -1 (1 -2).
O Controle é um pouco menos eficiente que o Esconjuro. Qualquer Morto-Vivo cuja Resistência seja IGUAL ou MAIOR que o Focus do clérigo é imune a esta magia. Por exemplo, é inútil para um clérigo com Focus 3 tentar Controlar uma Múmia com R3 -ela não precisa fazer o teste de Resistência. Quaisquer Mortos-Vivos que não possam ser Esconjurados também não podem ser Controlados.
Na maior parte dos mundos medievais, controlar Mortos-Vivos é considerado um ato maligno, pois você está privando os mortos de seu descanso. A atitude correta é destruir essas criaturas assim que as encontrar. Druidas, paladinos e quaisquer personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis são proibidos de usar esta magia, ou permitir que seus companheiros o façam.

Coragem

Exigências: Focus 2
Custo: 1 PM
Duração: 5 turnos
Alcance: padrão
Semelhante a magia Bênção Divina, porém o conjurador não precisa ser um Clérigo ou Paladino para encorajar seus aliados (geralmente os bardos lançam esta magia enquanto cantam ou tocam seus instrumentos musicais).
O conjurador pode encorajar seus aliados para que estes fiquem encorajados e preparados para uma batalha. Após realizar a magia, o conjurador encoraja seus amigos, concedendo FA+1 e um bônus de +1 em testes para resistir a efeitos de medo e pânico.

Corpo Elemental*

Exigências: Focus 5 (Focus 2 em Caminhos Secundários)
Custo: padrão
Duração: sustentável por 1 hora (veja a seguir)
Alcance: apenas o próprio conjurador
Com Focus 5 em qualquer dos Caminhos, um conjurador pode transformar seu corpo completamente naquele elemento -água, ar, fogo, luz, terra ou trevas.
Nestas formas você não precisa respirar, é imune a todos os venenos e doenças, e não pode ser ferido facilmente: apenas magia, armas e ataques mágicos podem lhe causar dano. Você também pode ser ferido por um ataque baseado no elemento oposto àquele em que está transformado. Os opostos são ar/terra, fogo/água, luz/trevas. Então, um Corpo Elemental de Trevas pode ser ferido por uma tocha comum (que emite luz). O conjurador também continua vulnerável a todas as outras formas de ataque que não causam dano, como paralisia, cegueira, controle mental e outras.
O Corpo Elemental pode ser mantido durante até uma hora. Esgotado esse prazo, será necessário gastar mais 5 PMs para manter a magia por mais uma hora. Uma vez que o conjurador raramente tem chance de recuperar os PMs gastos anteriormente, é difícil manter o Corpo Elemental por períodos muito longos.
Cada Caminho pode gerar um Corpo Elemental com propriedades diferentes. Focus mais altos podem conceder poderes extras nesta forma, pelo mesmo custo em PMs:
Ar: o conjurador se transforma em névoa ou fumaça (visível), capaz de penetrar em qualquer lugar que não esteja hermeticamente fechado. Com Focus 6 você também pode voar como se tivesse Levitação. Com Focus 7, pode se transformar em ar puro e ficar totalmente invisível.
Água: o conjurador se transforma em água, capaz de passar pelas frestas mais finas. Se tiver Focus 7, pode também regenerar 1 Ponto de Vida a cada dois turnos (exceto aqueles que estão "presos" na magia). Com Focus 8, pode regenerar 1 PV por turno.
Fogo: o conjurador se transforma em fogo, capaz de queimar ao toque (sua FA por Força recebe +1). Com Focus 6 você também pode voar como se tivesse a Vantagem Levitação. A partir de Focus 7, pode expelir rajadas de fogo pelas mãos com FA=Focus+PdF5+1d, sem nenhum custo extra em Pontos de Magia.
Luz: o conjurador se transforma em uma imagem, um holograma. Com Focus 6 também pode voar como se tivesse Levitação. Com Focus 7, pode ficar totalmente invisível (apenas em locais iluminados).
Com Focus 8, seus movimentos se aproximam da velocidade da luz; você recebe temporariamente H+5 e Ataque Múltiplo!
Terra: o conjurador se transforma em uma criatura rochosa, mais lenta, mas extremamente difícil de ferir.
Enquanto estiver nesta forma sua Habilidade cai 2 pontos (podendo atingir H0); mas você tem Armadura Extra contra TODOS os ataques (mesmo que seja atacado com magia, armas mágicas ou ar, sua Armadura será dobrada). Com Focus 6, você recebe temporariamente um bônus de F+2. Com Focus 7, um bônus de F+4.
Trevas: o conjurador se transforma em uma sombra, capaz de deslizar sorrateiro através de qualquer abertura. Com Focus 6 também pode voar como se tivesse Levitação. Com Focus 7, pode ficar totalmente invisível (apenas em locais escuros).
Cinzas: o conjurador se transforma em cinzas e, como no Caminho das Trevas, é capaz de deslizar sorrateiro através de qualquer abertura. Com Focus 3 também pode voar como se tivesse Levitação. A partir de Focus 4, pode expelir rajadas de cinzas pela boca com FA=Focus+PdF5+1d, sem nenhum custo extra em Pontos de Magia.
Cor e Brilho: o conjurador se transforma em uma imagem de brilho intenso. Com Focus 3 também pode voar como se tivesse Levitação. Com Focus 4, pode disparar globos de luz com FA=Focus+PdF5+1d, sem nenhum custo extra em Pontos de Magia.
Com Focus 5, seus movimentos se aproximam da velocidade da luz; você recebe temporariamente H+5 e Ataque Múltiplo!
Cristais: o conjurador se transforma em uma criatura feita de cristais afiados.
Enquanto estiver nesta forma, seus ataques desarmados são considerados letais e de efeito Vorpal (como se suas mãos fossem uma Arma Especial Vorpal). Com Focus 3, você recebe temporariamente Reflexão. Com Focus 4, recebe Deflexão.
Fumaça: semelhante ao efeito do Caminho Ar, o conjurador se transforma em névoa ou fumaça (visível), capaz de penetrar em qualquer lugar que não esteja hermeticamente fechado. Com Focus 3 você também pode voar como se tivesse Levitação. Com Focus 4, pode se transformar em ar puro e ficar totalmente invisível.
Gelo: o conjurador condensa a umidade de sua pele ou couro e se transforma em uma criatura de gelo. Com Focus 3, pode disparar rajadas de gelo com FA=Focus+PdF5+1d, sem nenhum custo extra em Pontos de Magia. Com Focus 4, a rajada de gelo, além do dano, poderá congelar o alvo, com os mesmos efeitos da Vantagem Paralisia.
Lama: similar aos efeitos do Caminho da Terra, porém o conjurador se transforma em uma criatura feita de lama,

mais lenta, mas extremamente difícil de ferir.
Enquanto estiver nesta forma sua Habilidade cai 2 pontos (podendo atingir H0); mas você tem Armadura Extra contra TODOS os ataques (mesmo que seja atacado com magia, armas mágicas ou ar, sua Armadura será dobrada). Com Focus 3, você recebe temporariamente um bônus de F+2. Com Focus 4, um bônus de F+4.
Magma: o conjurador se transforma em uma criatura feita de magma, mais lenta, mas extremamente difícil de ferir.
Enquanto estiver nesta forma sua Habilidade cai 2 pontos (podendo atingir H0); mas você tem Armadura Extra contra TODOS os ataques (mesmo que seja atacado com magia, armas mágicas ou ar, sua Armadura será dobrada). Com Focus 3, pode causar uma erupção vulcânica (idêntica a magia Erupção de Aleph) bem embaixo de uma vítima (dentro do alcance do Focus) com FA=9, sem nenhum custo extra em Pontos de Magia. Com Focus 4, você recebe temporariamente um bônus de FA+2 para esse ataque vulcânico.
Pó e Corrosão: o conjurador se transforma em uma nuvem de poeira, capaz de deslizar sorrateiro através de qualquer abertura. Com Focus 3 também pode voar como se tivesse Levitação. Com Focus 4, pode expelir rajadas de poeira corrosiva com FA=Focus+PdF5+1d, sem nenhum custo extra em Pontos de Magia.
Relâmpago: o conjurador se transforma em uma criatura feita inteiramente de eletricidade e, se alguma criatura o tocar, receberá um descarga elétrica, como na Magia Armadura Elétrica. Com Focus 3, pode disparar raios elétricos, com FA=Focus+PdF5+1d, sem nenhum custo extra em Pontos de Magia. Com Focus 4, seus movimentos se aproximam da velocidade da luz; você recebe temporariamente H+5 e Ataque Múltiplo!
Vácuo: o conjurador se transforma em uma sombra com pequenos detalhes que lembram constelações de estrelas. Ele se torna capaz de voar como se tivesse Levitação. Com Focus 3, pode ficar totalmente invisível (apenas em locais escuros). Com Focus 4, o conjurador pode eliminar o ar dos pulmões de uma vítima (como na magia Asfixia). Criaturas que não respirem são imunes a esse efeito.
Vapor: semelhante ao efeito do Caminho Ar, o conjurador se transforma em névoa (visível), capaz de penetrar em qualquer lugar que não esteja hermeticamente fechado. Com Focus 3 você também pode voar como se tivesse Levitação. Com Focus 4, pode se transformar em ar puro e ficar totalmente invisível.
Veneno: o conjurador se transforma em veneno líquido, capaz de passar pelas frestas mais finas. Com Focus 3 é capaz de envolver um alvo com uma nuvem de veneno (como a Magia Gás Venenoso). Com Focus 4, o veneno passa a ser paralisante (inclua os efeitos da Vantagem Paralisia).

O Crânio Voador de Vladislav

Exigências: Trevas 3, Ar 1 (Vácuo 2)
Custo: 1 PM
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Esta mágica permite ao conjurador disparar pelas mãos um apavorante crânio humano envolto em magia negra, que explode quando atinge o alvo. Este ataque tem FA igual a H+2d, e ignora totalmente a Armadura do alvo, seja mágica ou não - a menos que o alvo tenha Armadura Extra contra magia: neste caso, sua Armadura funciona de forma normal (não é dobrada).

Criação de Mortos-Vivos

Exigências: Trevas 3
Custo: padrão
Duração: permanente
Alcance: até 10m por ponto de Focus
Esta é apenas uma variação necromante de Criatura Mágica (veja a seguir). Só que, em vez de construir uma criatura com magia pura, você lança a magia sobre um cadáver; ele não retorna à vida, mas se levanta e obedece a todas as suas ordens (a obediência é automática; não é necessário usar Controle de Mortos-Vivos).
O poder de um Morto-Vivo criado assim só depende do Focus do conjurador, não importando as Características, Vantagens ou poderes que ele tinha quando estava vivo.
Exemplo: se você tem Trevas 3 e gastou 3 PMs (o mínimo permitido), então tem 3 pontos de personagem para distribuir entre as Características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo).
Caso o conjurador atribua as Vantagens Usar Armas e/ou Armaduras à criatura, ela já “nasce” com o armamento escolhido, criado também magicamente, porém sem custo extra e com dano e estatísticas normais, não-mágicas. Este equipamento se desfaz em pó se a criatura for destruída de qualquer forma.
Um Morto-Vivo não tem inteligência, mas sabe seguir ordens simples como seguir, proteger, atacar... em combate, sempre luta até ser destruído (ou Esconjurado). Todos os Mortos-Vivos são imunes a magias que tenham Telepatia como exigência, bem como quaisquer outros poderes que envolvem controle da mente, emoções ou sono.
Mortos-Vivos criados com esta magia podem ser Esconjurados normalmente, ou então Controlados por outra pessoa (para retomar o controle, seu criador também terá que usar Controle de Mortos-Vivos).
Vale lembrar que, na maioria dos mundos, criar mortos vivos é um crime horrível. Druidas, paladinos e quaisquer personagens que possuam o Código de Honra dos Heróis são proibidos de usar esta magia, ou permitir que seus companheiros o façam.

Criar Água*

Exigências: Água 1, Clericato
Custo: padrão
Duração: permanente
Alcance: apenas o conjurador
O dedo indicador do conjurador começa a verter água. Pode-se criar até dois litros de água pura e limpa, própria para o consumo.

Criar Comida*

Exigências: Terra 1, Clericato
Custo: 1 PM
Duração: instantânea
Alcance: padrão
A comida criada por esta magia é simples, saborosa e nutritiva. Escolhida pelo conjurador, a comida é suficiente para alimentar por 1 dia até três pessoas ou um cavalo. A

comida começa a se decompor após 24 horas, tornando-se imprópria para o consumo.

Criar Fogo*

Exigências: Fogo 1
Custo: 1 PM
Duração: instantânea
Alcance: toque
O conjurador produz ao toque um pequeno foco de calor, que pode ser usado para acender um objeto inflamável, mas é insuficiente para causar dano. Depois de aceso, o fogo queima normalmente.

Criar Luz*

Exigências: Luz 1
Custo: padrão
Duração: Focus x1d minutos
Alcance: toque
Com esta magia simples, o conjurador pode encantar um objeto imóvel para que comece a emanar luz, que ilumina 3m de raio por ponto de Focus.

Criatura Mágica*

Exigências: Focus 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Magia pura pode ser usada para construir criaturas: demônios de fogo, estátuas de pedra, pássaros de luz... qualquer coisa que sua imaginação mandar.
O poder dessa criatura depende do Focus da magia. Se você usou Focus 4, então tem 4 pontos de personagem para distribuir entre as 5 Características da criatura (Força, Habilidade, Resistência, Armadura e Poder de Fogo).
A criatura não tem mente própria; ela precisa ser controlada pelo conjurador, que não pode realizar nenhuma outra ação enquanto faz isso. Você também não pode mudar as Características da criatura -se quiser fazê -la diferente, terá que gastar mais PMs e construir tudo de novo. O conjurador pode enxergar e ouvir através de sua criatura (mas ela não pode se afastar além do alcance máximo permitido pelo Focus).
Não se esqueça que seus próprios Pontos de Magia ficam "presos" na criatura enquanto ela continuar existindo. Criaturas Mágicas não podem ter Vantagens e Desvantagens (exceto Levitação). Não é permitido construir uma criatura com 0 pontos.
Criaturas Mágicas têm as mesmas imunidades de um Construto (é como se fossem Construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas.

Cura Mágica*

Exigências: Água ou Luz 1, Clericato (ou Medicina)
Custo: 2 PMs para cada 1d PVs (veja a seguir)
Duração: instantânea
Alcance: apenas ao toque
Utilizada por clérigos ou conjuradores com conhecimento médico, as magias da Água e da Luz podem curar. Para cada 2 PMs gastos, você pode curar 1d Pontos de Vida em si mesmo ou qualquer criatura, até o limite de seu Focus.
Além de curar PVs, Cura Mágica também pode curar aflições como doenças, venenos, cegueira ou paralisia - exceto aquelas cuja descrição diga o contrário. Contudo, quando usada deste modo, a magia consome 4 PMs e não restaura PVs.
Usada contra Mortos-Vivos, esta magia CAUSA dano em vez de curar. Para curar PVs em Mortos-Vivos existe a magia Cura Para os Mortos (veja mais adiante).

Cura de Maldição

Exigências: Água 4, Luz 4, Clericato, Cura Mágica
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: apenas ao toque
Esta poderosa magia pode curar aflições normalmente imunes a todas as outras formas de cura, como a licantropia, petrificação, envelhecimento mágico e outras maldições - exceto a morte. Qualquer doença que possa ser vencida com Cura Total também pode ser erradicada com Cura de Maldição. Contudo, esta magia não serve para restaurar Pontos de Vida.
Poucos clérigos têm poder para lançar esta magia, e raramente o farão sem um bom motivo: quase sempre um sacerdote vai exigir que um aventureiro e seus colegas executem alguma missão para sua ordem antes de remover uma maldição.
Esta magia também pode remover para sempre uma Desvantagem Maldição, mas apenas quando lançada por clérigos com Água 6, Luz 6. Caso contrário, a Maldição voltará após 1d dias.

Cura para os Mortos

Exigências: Trevas 1
Custo: 2 PMs para cada 1d PVs (veja a seguir)
Duração: instantânea
Alcance: apenas ao toque
Esta é uma rara mágica necromante própria para restaurar Pontos de Vida em Mortos-Vivos, uma vez que as mágicas de cura convencionais não funcionam com eles. Para cada 2 PMs gastos, você pode curar 1d Pontos de Vida em si mesmo ou outra criatura, até o limite de seu Focus.
Normalmente esta mágica é conhecida apenas por conjuradores necromantes, ou por Mortos-Vivos poderosos e inteligentes o bastante para aprender esta magia.

Cura Sagrada*

Exigências: Água 1 ou Luz 1, Paladino
Custo: 3 PMs
Duração: instantânea
Alcance: apenas ao toque
Este é o lendário poder de cura possuído por quase todos os Paladinos. Através do toque de suas mãos, ele pode curar em qualquer criatura (exceto ele mesmo) uma quantidade de Pontos de Vida igual à que ele próprio tiver no momento. Então, um Paladino que esteja com 9 PVs poderá curar 9 PVs em outra pessoa.
Usada contra Mortos-Vivos, esta magia CAUSA dano em vez de curar.

Cura Total

Exigências: Água ou Luz 4, Clericato, Cura de Maldição
Custo: 6 PMs
Duração: instantânea
Alcance: apenas ao toque
A partir de Água 4, o clérigo ou conjurador não precisa mais rolar dados para descobrir quantos PVs pode curar: esta poderosa magia permite restaurar todos os Pontos de Vida de uma criatura.
Assim como a Cura Mágica, Cura Total também pode curar doenças, venenos, cegueira ou paralisia, exceto aquelas cuja descrição diga o contrário.
Na verdade, certas aflições mais poderosas podem ser curadas APENAS com esta magia. Usada deste modo, Cura Total consome 10 PMs e não restaura PVs.
Usada contra Mortos-Vivos, esta forte magia exige da criatura um teste de Resistência; falha reduz os PVs da criatura imediatamente para zero.

Desejo
Exigências: Focus 8 em pelo menos três Caminhos
Custo: 2 PMs (veja a seguir)
Duração: permanente
Alcance: ilimitado
Esta é uma das mais poderosas magias existentes. Infelizmente, para realizá-la, o conjurador deve gastar dois Pontos de Magia PERMANENTEMENTE: esses PMs nunca mais serão recuperados, nem mesmo com repouso ou itens, como se estivessem presos para sempre em uma magia sustentável.
Entre outras coisas, um Desejo pode ser usado para:
-Trazer uma criatura de volta à vida.
-Cancelar qualquer doença, magia ou maldição.
-Aumentar uma Característica em 1 ponto, até um máximo de 5. (Para aumentar uma Característica até 6 são necessários TRÊS Desejos!)
-Pedir um objeto comum ou mágico qualquer.
-Imitar qualquer magia existente com Focus 9, mesmo que você não tenha nenhuma das exigências.
-Ganhar uma Vantagem que custe 1 ponto. Vantagens mais caras podem ser ganhas com mais Desejos, ao custo de 1 ponto por Desejo.
-Eliminar uma Desvantagem de até -1 ponto. Desvantagens mais caras podem ser perdidas com mais Desejos, ao custo de 1 ponto por Desejo.
Um Desejo nunca pode ser usado para:
-Pedir algo que desafia a vontade dos deuses.
-Pedir a morte de alguém.
-Pedir mais Desejos.

Desmaio
Exigências: Luz, Terra ou Trevas 1, Telepatia
Custo: 1 PM por criatura
Duração: veja abaixo
Alcance: padrão
Esta é uma das magias mais cobiçadas por conjuradores e clérigos telepatas. Eles podem usá-la para fazer com que uma ou mais criaturas percam a consciência, desmaiando se falharem em um teste de R+1.
Apesar de versátil, esta é uma magia relativamente fraca.
Ela dura um minuto para cada ponto de Focus do conjurador no Caminho empregado (mas também pode ser Cancelada).
Uma criatura inconsciente conserva os Pontos de Vida que tinha quando desmaiou, e vai despertar automaticamente se sofrer qualquer dano.
Mortos-Vivos, Construtos e quaisquer outras criaturas que não estejam vivas são imunes a esta magia. Criaturas com R3 ou mais também não podem ser afetadas.

Despistar
Exigências: Terra 1
Custo: padrão
Duração: 1d minutos por ponto de Focus
Alcance: toque
Esta magia permite caminhar em qualquer tipo de terreno (areia, neve, lama, etc.) sem deixar o mínimo rastro ou pegada. Rastrear a criatura afetada por esta magia é impossível por meios não-mágicos, nem por Sentidos Especiais.

Desvio de Disparos
Exigências: Ar 3 (Vácuo 2)
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o conjurador
Enquanto mantém esta magia ativa, o usuário torna-se extremamente difícil de atingir com armas de longo alcance. Uma camada de ar à volta de seu corpo desvia flechas, facas e outras armas arremessadas ou disparadas.
Quaisquer ataques baseados em PdF feitos contra o conjurador terão sua Força de Ataque reduzida em 4.
Assim, essa magia permite atravessar uma chuva de flechas tranqüilamente. Conta-se que o bardo Luigi Sortudo ganhou seu apelido fazendo exatamente isso (omitindo apenas que ele possuía um manto tratado com esta magia).
Desvio de Disparos não tem efeito contra magia ou ataques mágicos (incluindo uma Arma Especial).

Detecção de Magia*
Exigências: Focus 1
Custo: 1 PM
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta é uma magia básica, muito simples para qualquer pessoa com um poder mágico mínimo. Ela permite ao praticante ver um brilho luminoso suave emitido por qualquer objeto, criatura ou lugar que esteja sob efeito de magia.
Normalmente não funciona contra criaturas ou seres mágicos (mortos-vivos, magos, dragões...), mas funcionará em qualquer criatura que esteja, no momento, sob efeito de uma magia - como uma pessoa dominada mentalmente, um conjurador protegido por um escudo invisível, ou uma criatura sob efeito de uma magia de Invisibilidade (mas não criaturas que tenham invisibilidade como uma habilidade natural). Ilusões mágicas também podem ser detectadas por esse método.

Detectar Passagens Secretas*
Exigências: Focus 1
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão (veja abaixo)
Esta magia permite ao conjurador identificar se, dentro do alcance da magia, existe algum tipo de porta ou passagem secreta. O alcance da magia é um raio que leva em consideração metade do alcance permitido pelo Focus (com Focus 1, o conjurador verificaria um raio de 25m, com Focus 2, um raio de 50m, com Focus 3, um raio de 100m...).
Passagens secretas escondidas magicamente (com a magia Invisibilidade) serão detectadas somente se o Focus empregado para escondê-las for inferior ao do conjurador desta magia.

Dominação Total
Exigências: Luz 6, Trevas 6, Telepatia
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão
Esta é a mais poderosa magia de controle mental conhecida, e felizmente poucos em Arton têm poder suficiente para usá-la.
A vítima deve fazer um difícil teste de R3. Se falhar, torna-se um escravo total do mago, incapaz de desobedecer qualquer ordem sua e capaz de sacrificar a própria vida em sua defesa. Tudo que a pessoa Dominada era ou acreditava não importa mais - sejam Devoções, Protegidos Indefesos,

Códigos de Honra ou qualquer outra coisa.
Entre as aventuras cantadas pelos bardos, as mais difíceis envolvem resgatar um herói nobre ou uma pessoa inocente escravizada por Dominação Total, a serviço de algum vilão ou monstro (dragões vermelhos são conhecidos por fazer escravos com esta magia). O problema está em vencer essa pessoa sem matá-la, ou reunir poder suficiente para Cancelar a magia.

Enfraquecer

Exigências: Trevas 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
O conjurador amaldiçoa uma criatura-alvo, a enfraquecendo e cancelando parte de sua Força de Ataque com esta magia das Trevas.
Uma criatura afetada por esta magia sofre uma penalidade de FA-1 em suas jogadas de ataque enquanto o mago sustentar o encantamento.
Para cada dois pontos extras de Focus em Trevas utilizados na magia, a penalidade na FA aumenta em -1, ou seja, com Focus 1 a penalidade é de FA-1, com Focus 3 é de FA-2, com Focus 5 é de FA-3, e assim por diante.

Envenenamento em Massa

Exigências: Água 2, Trevas 4 (Veneno 3), Ferrões Venenosos
Custo: 2 PMs por criatura
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão
Idêntica à magia Ferrões Venenosos, porém o conjurador poderá lançá-la em um número de criaturas igual à sua Resistência.

Enxame de Trovões

Exigências: Ar ou Luz 3 (Relâmpago 2), Ataque Mágico
Custo: 1 PM
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Com esta mágica o conjurador pode disparar pelas mãos um estrondo sônico, que ruma na direção do alvo como pequenas lâminas giratórias luminosas.
Este ataque tem FA igual a H+2d e ignoram totalmente a Armadura do alvo em sua Força de Defesa - a menos que tenha Armadura Extra contra magia: neste caso, sua Armadura é normal (não dobra).

A Erupção de Aleph

Exigências: Fogo 3, Terra 3
Custo: 4 PMs
Duração: instantânea
Alcance: padrão
A criação desta magia é atribuída a Aleph Olhos Vermelhos, mas alguns estudiosos contestam essa teoria; Aleph é conhecido como um conjurador irresponsável e incompetente, que por algum motivo caiu nas graças de Wynna - a Deusa da Magia - e recebeu dela grandes poderes. Portanto, ele supostamente não seria capaz de desenvolver uma magia própria.
A Erupção de Aleph permite abrir um buraco no chão, abaixo do oponente, e atingi-lo com um jato de lava derretida com FA 9. Essa lava mágica ignora a Armadura do alvo, a menos que ele tenha Armadura Extra contra Calor/Fogo ou contra Magia/Armas Mágicas: neste caso sua Armadura é normal (não dobra).

Esconjuro de Mortos-Vivos

Exigências: Água, Ar, Fogo ou Luz 1, Clericato
Custo: 1 PM por Morto-Vivo
Duração: permanente
Alcance: até 10m por ponto de Focus
A maioria dos clérigos tem poder para expulsar Esqueletos, Zumbis, Múmias e outros Mortos-Vivos com esta magia. Quando o clérigo começa a entoar suas preces, quaisquer Mortos-Vivos em seu campo de visão devem fazer um teste de Resistência: falhar significa que a criatura tenta fugir, e nunca mais volta a incomodar aquele clérigo. A magia não vai funcionar caso o clérigo não consiga enxergá-las, e vice-versa.
Quanto mais alto o Focus do clérigo, mais chances ele tem de ser bem sucedido.
Caso a Resistência do Morto-Vivo seja menor que o Focus do clérigo, essa diferença será aplicada como redutor no teste de Resistência. Um Esqueleto com R1, ao resistir a um clérigo com Focus 3, deve fazer um teste de R-2 (1 -3= -2).
Caso essa diferença seja de 4 ou mais, o Morto-Vivo não tem direito a nenhum teste -o esconjuro é automaticamente bem sucedido.
Qualquer Morto-Vivo cuja Resistência seja maior que o Focus do clérigo é imune a esta magia. Por exemplo, é inútil para um clérigo com Focus 4 tentar Esconjurar um Vampiro com R5; ele não precisa fazer o teste de Resistência. Existem também certos Mortos-Vivos poderosos (como os Liches) que nunca podem ser esconjurados.

Explosão

Exigências: Focus 3, Ataque Mágico
Custo: 1 PM para cada 1d de dano +H (veja a seguir)
Duração: instantânea
Alcance: padrão
A partir de Focus 3, um conjurador pode fazer ataques mais devastadores com qualquer dos Caminhos.
É semelhante ao Ataque Mágico, com a diferença de que explode no ponto de impacto em uma grande bola de fogo, explosão d'água, globo de luz, estilhaços de rochas, estrondo sônico ou impacto de trevas - dependendo do Caminho utilizado.
A explosão tem FA igual a H+1d para cada PM gasto (no mínimo 3 PMs). O dano se reduz em 1d para cada 10m de distância do ponto de impacto. O dano máximo desta magia é de H+5d, não importa o Focus do conjurador.
Alvos que consigam uma Esquiva recebem FD+1 para amenizar o dano. As vantagens desta magia são que não é possível se esquivar completamente da explosão, e ela pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo.

Expulsão de Elemental

Exigências: Focus 2
Custo: 1 PM por elemental
Duração: permanente
Alcance: até 5m por ponto de Focus
Elementais são criaturas de outros planos, muito parecidas com os seres resultantes da magia Criatura Mágica. Ou seja, são seres mágicos feitos de um único elemento. A grande diferença é que Elementais são seres vivos.

Esta magia permite expulsar um Elemental de volta ao seu plano de origem. O Focus utilizado define qual Elemental pode ser expulso, sendo sempre do elemento contrário (Fogo-Água, Terra-Ar, Luz-Trevas). Elementais dos Caminhos Secundários podem ser expulsos caso o conjurador possua Focus em pelo menos um dos Caminhos Principais que o formam. Quando o personagem começa a conjurar a magia, quaisquer Elementais em seu campo de visão devem fazer um teste de Resistência: falhar significa que a criatura é enviada de volta ao seu plano de origem, e nunca mais volta a incomodar aquele conjurador. A magia não vai funcionar caso o personagem não consiga enxergá-las, e vice-versa.
Quanto mais alto o Focus do usuário, mais chances ele tem de ser bem sucedido.
Caso a Resistência do Elemental seja menor que o Focus do clérigo, essa diferença será aplicada como redutor no teste de Resistência. Um Elemental da Terra com R1, ao resistir a um conjurador com Focus 3, deve fazer um teste de Resistência -2 (1 -3= -2).
Caso essa diferença seja de 4 ou mais, o Elemental não tem direito a nenhum teste -a expulsão é automaticamente bem sucedida.
Qualquer Elemental cuja Resistência seja maior que o Focus do conjurador é imune a esta magia. Por exemplo, é inútil para um personagem com Focus 4 tentar Expulsar um Elemental do Fogo com R5; ele não precisa fazer o teste de Resistência.

Falar com os Mortos
Exigências: Trevas 3, Telepatia.
Custo: padrão.
Duração: instantânea.
Alcance: padrão.
Permite ao conjurador comunicar-se telepaticamente com criaturas mortas e assim realizar uma única pergunta (que somente poderá ser respondida com SIM ou NÃO). Para isso, no entanto, deve-se ter o cadáver (ou parte dele) da criatura morta. O Mestre deve prestar atenção ao que a criatura sabia quando estava viva, inclusive os idiomas conhecidos por ela.
Mortos-vivos não são afetados por esta Magia.

Fascinação
Exigências: Luz 4, Artes
Custo: 1 PV
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque
Lançada sobre uma pintura, escultura, traje ou outra peça artística, ela exige de qualquer observador um teste de R+1. Se falhar, a vítima não consegue tirar os olhos do objeto, totalmente encantada com sua beleza.
O transe pode ser interrompido facilmente: basta que a vítima receba qualquer dano ou apenas seja sacudida ("Ei, acorda!"). Mortos-vivos, Construtos, Criaturas Mágicas e seres com R2 ou mais são imunes.
Embora pareça inofensiva, esta mágica pode ser perigosa. Caso não seja arrancada de seu transe, uma vítima pode observar o objeto de sua fascinação durante dias, sem comer, beber ou dormir, até morrer de inanição. Conta-se histórias de aventureiros solitários que morreram em casas ou mansões abandonadas, contemplando um quadro ou estátua até a morte. A presença de objetos tratados com esta magia é proibida no Reinado, sob pena de apreensão da peça e prisão.
Existe uma versão mais rara desta magia que pode ser lançada sobre criaturas (apenas o próprio conjurador). As exigências, efeito e testes para resistir são os mesmos, mas ela funciona apenas em criaturas do sexo oposto.

Ferrões Venenosos
Exigências: Água 1, Trevas 2 (Veneno 2)
Custo: 1 PM
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Com esta magia o usuário dispara pelos dedos uma pequena chuva de dardos, parecidos com espinhos de cacto. O conjurador faz um ataque com FA=H+2d.
Se vencer a FD da vítima, esta deve fazer um teste de R-1 para negar o efeito. Se falhar, será envenenada.
Uma vítima envenenada sofre um redutor temporário de -1 em todas as suas Características e começa a perder 1 PV por rodada até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem sucedido de Medicina (H+1) ou qualquer magia de cura (usada deste modo a magia não restaura PVs; apenas impede que o veneno continue agindo).

Flecha Congelante
Exigências: Ar 1, Água 1 (Gelo 1), Flecha Elemental
Custo: 1 PM para cada flecha ou virote
Duração: veja a seguir
Alcance: veja a seguir
Esta magia é um aprimoramento da Flecha Elemental combinada com Paralisia, pois o mago dispara uma flecha ou virote que se condensa em sua trajetória e, ao acertar a criatura-alvo, poderá congelá-la imediatamente.
O alvo da flecha ou virote, após sofrer o dano normal do disparo, deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, ficará congelada durante 1d3 rodadas, incapaz de se mover, falar ou usar qualquer magia ou manobra que gaste PMs, porém a cada rodada seguinte a criatura congelada pode fazer um novo teste para se libertar.
Um oponente congelado é considerado Indefeso. Contudo, atacar a vítima (mesmo sem causar dano) provoca o imediato cancelamento da magia.
Criaturas que tenham Telepatia ainda podem usá-la para se comunicar, mesmo neste estado.
O alcance das flechas ou virotes continuam os mesmos, dependendo ainda do PdF e/ou da arma utilizada.
Lançar esta magia é uma ação livre, podendo o mago conjurá-la enquanto prepara o disparo.

Flecha Elemental*
Exigências: Focus 1
Custo: 1 PM para cada duas flechas ou virotes
Duração: instantânea
Alcance: veja a seguir
Diversos arqueiros tendem a estudar e obter conhecimentos mágicos para dominar este tipo de encantamento.
Com esta magia o conjurador encanta suas flechas ou virotes para que estes adquiram propriedades mágicas elementais para que possam ferir seres vulneráveis apenas a magia ou certo elemento.
Além de infligir o dano normal da flecha/virote, a magia inclui ao disparo o elemento utilizado (Ar, Água, Fogo, Trevas, Terra ou Luz) e dano mágico.
O alcance das flechas ou virotes continuam os mesmos, dependendo ainda do PdF e/ou da arma utilizada.
Lançar esta magia é uma ação livre, podendo o mago conjurá-la enquanto prepara o disparo.

A Flor Perene de Milady "A"

Exigências: Água ou Luz 1
Custo: 0
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão
Inventada por uma antiga aluna da Academia Arcana (que preferiu se manter anônima para evitar problemas...), esta magia simples pode ser realizada por muitos magos iniciantes. Ela faz nascer um pequeno e singelo gerânio, totalmente inofensivo. Acontece que, quando ele é arrancado, uma nova flor nasce no local e assim indefinidamente, sendo impossível remover a flor por meios normais. Lançada contra uma criatura viva, ela terá direito a um teste de Resistência para negar o efeito; se falhar, terá uma linda florzinha nascendo em alguma parte de seu corpo...
A única forma de remover a flor é com mágica (geralmente através de Cancelamento de Magia); por este motivo a Flor Perene costuma ser usada pelos magos para aborrecer os não-magos que zombam de seu poder. As flores arrancadas desaparecem momentos depois. Esta magia não pode de nenhuma forma ser usada para causar dano ou provocar qualquer penalidade.

Força Mágica*

Exigências: Focus 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Qualquer dos Caminhos pode ser usado para realizar algum esforço físico. Você pode criar um braço de pedra, uma garra de fogo, um tentáculo de trevas ou qualquer outra forma capaz de levantar, empurrar, puxar, atacar ou causar dano.
Não importa qual seja a forma dessa manifestação, sua Força será sempre igual ao Focus.
Portanto, Água 3 cria um jato d'água com Força 3 (capaz de levantar 200 quilos). Obviamente, quanto maior o Focus do conjurador, mais Força ele será capaz de invocar.

Forja

Exigências: Fogo 1
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: toque
Esta magia conjura um martelo e bigorna feitos de fogo mágico, que consertam 1 Ponto de Forja por ponto de Focus de uma arma ou armadura que o conjurador esteja tocando no momento da conjuração.
Tanto o martelo quanto a bigorna desaparecem ao realizar o conserto.

Fúria Guerreira

Exigências: Fogo 4, Telepatia (ou Artes)
Custo: 2 PMs
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta magia desperta na pessoa afetada uma fúria guerreira que a favorece em combate. Durante a fúria uma criatura luta melhor (H+1, F+1 e PdF+1), mas não pode pensar claramente, atacando o primeiro inimigo que vê pela frente. Além disso, um personagem em fúria jamais pode se esquivar, usar magia, usar um Ataque Especial, Levitação, Teleporte ou qualquer outra Vantagem que utilize PMs ou conceda quaisquer benefícios em combate.
Esta magia pode ser lançada sobre um companheiro para melhorar suas habilidades, ou então contra um inimigo para impedi-lo de usar outros poderes que tenha. Criaturas que recebam a Fúria Guerreira contra a sua vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito.
A Fúria só pode ser invocada em situações de combate. Embora seja uma magia sustentável, seu efeito cessa assim que a luta termina; a criatura que estava em Fúria fica imediatamente esgotada, sofrendo um redutor temporário de -1 em Força, Habilidade e PdF durante uma hora. Caso entre em Fúria outra vez dentro desse período, os redutores são cumulativos.

A Gagueira de Raviollius

Exigências: Água 2, Ar 2, Luz 1
Custo: 2 PMs
Duração: sustentável
Alcance: padrão
O alvo deve fazer um teste de Resistência; se falhar, será acometido por uma gagueira terrível, mas caso tenha sucesso, o próprio conjurador sofre este efeito.
A Gagueira de Raviollius impede o uso de qualquer Perícia que envolva a voz (quase sempre Manipulação). Lançar magias também se torna muito difícil; para ser capaz de realizar uma magia enquanto estiver gago, antes é preciso ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar, a magia não funciona (e também não gastará PMs).

Garras de Atavus

Exigências: Terra 1, Água 2 (Gelo 2)
Custo: 1 PM
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Lançada sobre uma criatura (o próprio conjurador ou outra pessoa), esta magia faz crescer garras em suas mãos para causar dano maior. Enquanto durar o efeito, o alvo da magia recebe FA+3 e causa dano letal por corte.

Identificação

Exigências: Focus 2, Detecção de Magia
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: toque
Após ter sido detectada a aura mágica de algum objeto ou equipamento (com Detecção de Magia), esta magia permite ao conjurador saber quais são as propriedades místicas do item em questão. O focus define quantas características poderão ser descobertas. Por exemplo, para identificar que um Broquel mágico possui como características FD+3 e Deflexão, seria necessário Focus 4 (Focus 3 pelo bônus na FD e +1 pelo custo de Deflexão). Quanto maior o Focus utilizado (mínimo 2), mais propriedades poderão ser reveladas em um item. Enquanto que uma propriedade mágica de um item não for identificada, ela não pode ser usufruída (a não ser no caso de itens amaldiçoados).
O Mestre deve informar ao jogador quando todas as propriedades de um item mágico forem identificadas.

Ilusão*

Exigências: Luz 1
Custo: 1 PM
Duração: sustentável
Alcance: padrão
O Caminho da Luz é o caminho da ilusão. Ele permite ao conjurador criar imagens falsas, baseadas em coisas que ele conhece bem - se um conjurador tenta projetar uma imagem de algo que nunca viu, qualquer pessoa ou criatura tem direito a um teste de Resistência para evitar ser enganada. O mesmo vale para imagens que pareçam absurdas ou fora de lugar (um peixe de duas pernas, um pássaro voando dentro d'água, um orc usando uma luxuosa armadura completa...). O Mestre pode aplicar modificadores ao teste.
Imagens criadas através desta magia não têm cheiro, não emitem qualquer som (para isso existe Ilusão Avançada:

veja adiante) e não podem causar qualquer dano. Elas não têm nenhuma solidez: qualquer objeto material pode atravessar uma ilusão.
É possível criar ilusões pequenas e simples com Focus 1. Mas, quanto maior o Focus, maiores e mais sofisticadas elas se tornam:
Luz 1: uma imagem do tamanho de um objeto pequeno, que possa ser seguro com uma só mão, e imóvel.
Luz 2: uma imagem pequena (e em movimento) ou com até 1 metro de diâmetro (imóvel).
Luz 3: imagem com até 1 m de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).
Luz 4: do tamanho de um homem (em movimento) ou um cavalo (imóvel).
Luz 5: uma imagem de cavalo (em movimento) ou de um elefante (imóvel).
Luz 6: elefante em movimento ou dragão imóvel.
Luz 7: a imagem de um dragão em movimento ou de um exército imóvel.
Luz 8: exército em movimento ou aldeia imóvel.
Luz 9: uma imagem de uma aldeia em movimento ou uma montanha imóvel.
Luz 10: uma montanha em movimento!

Ilusão Avançada
Exigências: Luz 1, Ar 1, Ilusão
Custo: 2 PMs
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta magia funciona exatamente como Ilusão, obedecendo aos mesmos limites de tamanho determinado pelo Focus. A única diferença é que, com um Focus em Ar igual a Luz, a Ilusão também vai produzir sons e cheiros. Contudo, ela ainda não tem solidez e não pode causar dano.

Ilusão Total
Exigências: Luz 1, Ar 1, Terra 1, Ilusão Avançada
Custo: 3 PMs
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta é a mais eficiente magia de Ilusão, capaz de enganar completamente todos os sentidos - porque é uma imagem SÓLIDA. Apenas em casos muito especiais são permitidos testes de Resistência para perceber essa ilusão (como a imagem de uma pessoa morta, por exemplo), a critério do Mestre. Sentidos Especiais não fazem diferença. A única forma de perceber algo suspeito é por Detecção de Magia.
A Ilusão Total é tão perfeita que pode até mesmo causar dano, mas será "dano ilusório". Caso receba dano de uma ilusão, o personagem tem direito a um teste de Resistência; se tiver sucesso, ele percebe que nada sofreu. Se falhar, sofre dano não-letal (a FA de uma ilusão é sempre igual ao Focus usado para criá-la, +H+1d). Uma criatura que tenha seus PVs reduzidos a zero por dano ilusório pode cair e ficar inconsciente, mas não morrerá (utilize as regras de Nocaute do capítulo Regras e Combate).

Imagem Turva
Exigências: Ar, Luz ou Trevas 2 (Fumaça ou Vapor 1)
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Lançada sobre uma criatura, esta magia torna sua imagem difícil de enxergar. Ela não pode ser vista com nitidez, parecendo desfocada. Lutar com a criatura afetada será bem mais difícil: o adversário sofre um redutor de -1 em Habilidade na FA, FD e Esquivas.
Personagens com Sentidos Especiais de qualquer tipo não podem ser enganados pela Imagem Turva, e atacam normalmente.

Inferno de Gelo
Exigências: Água 2, Luz 2
Custo: 1 PM
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Alguns magos afirmam que os primeiros usuários desta magia seriam bárbaros de uma tribo desconhecida, que se escondem nos pontos mais remotos das Montanhas Uivantes - mas histórias mais exageradas dizem que eles receberam esta magia de Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos.
Esta mágica permite ao usuário disparar pelas mãos uma pequena salva de pontas de gelo, afiadas como adagas e gélidas como uma nevasca. O conjurador ataca com FA=H+2d, e este ataque ignora totalmente a Armadura do alvo, que não entra em sua Força de Defesa.
Como efeito extra, se receber qualquer dano, o alvo deve ainda fazer um teste de Resistência: se falhar ficará congelado e Indefeso durante uma rodada, incapaz de atacar, se esquivar ou usar magia.

Intangibilidade
Exigências: Água 2, Ar 2
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o conjurador
Esta magia permite separar os átomos do corpo do conjurador, tornando o seu corpo transparente (ainda visível) e impossível ao toque, como se fosse um fantasma. Nesse estado o personagem não precisa respirar, é imune à venenos e doenças (não-mágicas), poderá atravessar objetos sólidos e também ficará invulnerável a qualquer ataque não-mágico. Caso o efeito da magia termine com o personagem atravessando uma parede ou outra coisa, ele se tornará sólido novamente e ficará preso até recuperar PMs suficientes para conjurar a magia novamente e se soltar, porém se o personagem ficar preso e não puder respirar enquanto recupera PMs, evidentemente morrerá.

Intangibilidade em Massa
Exigências: Água 4, Ar 4, Intangibilidade
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: toque
Idem à Intangibilidade, porém o conjurador pode também tornar intangíveis um número de criaturas igual à sua Resistência. Para manter a intangibilidade nas demais criaturas, basta manter o contato físico com elas enquanto a magia é sustentada. Tornar objetos intangíveis também é possível, porém exige que o conjurador faça um teste de Resistência ao conjurar a magia e por turno seguinte, com um redutor de -1 a -4 dependendo do tamanho do objeto. Objetos menores que o conjurador não impõem redutores.

Invisibilidade*
Exigências: Luz 1
Custo: 2 PMs
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta magia permite ao conjurador tornar objetos e criaturas invisíveis. No entanto, coisas invisíveis ainda podem ser ouvidas, farejadas ou percebidas de outras formas. Ver o Invisível (de Sentidos Especiais) vence totalmente esta magia.
Atacar uma criatura invisível impõe ao atacante um redutor de H-1.
Uma criatura invisível NÃO pode atacar ou lançar outras magias enquanto está nesse estado, ou a Invisibilidade será cancelada. O mesmo acontece se ela, a qualquer momento, sofrer dano superior a 1 PV.

Como na magia Ilusão, quanto maior o Focus, maiores os objetos ou criaturas que podem ser tornadas invisíveis:
Luz 1: algo do tamanho de um objeto pequeno, que possa ser seguro com uma só mão, e imóvel.
Luz 2: algo pequeno (e em movimento) ou com até 1m de diâmetro (imóvel).
Luz 3: algo com até 1 metro de diâmetro (em movimento) ou do tamanho de um homem (imóvel).
...E assim por diante, como na magia Ilusão.

Invocação da Sombra

Exigências: Trevas 2
Custo: 4 PMs
Duração: veja a seguir
Alcance: padrão
Ao lançar esta magia, a sombra do conjurador cria massa e volume, se tornando sólida e com vida própria, o ajudando no combate. A sombra invocada tem a mesma aparência (sendo apenas um pouco mais escura), Características, PVs, PMs, Vantagens, Desvantagens e Armas/Armaduras que o conjurador possua no momento que lançar a magia, porém não possui pontos de Focus, sendo então incapaz de lançar magias.
Caso o conjurador possua armas ou armaduras mágicas, estas serão em versões comuns para a sombra.
A sombra possui as mesmas imunidades de um Construto (é como se fossem Construtos feitos de magia). Elas não respiram, não comem ou bebem, não dormem, são imunes a doenças, venenos, magias que afetam a mente e quaisquer outras que só funcionem com criaturas vivas, porém a sombra não é capaz de realizar qualquer outra tarefa a não ser lutar (de forma inteligente, e podendo acionar Vantagens que auxiliem para esse fim).
Uma sombra pode ser ferida de forma normal (ela nunca recupera PVs de forma alguma), e ela só será destruída quando o conjurador cancelar a magia ou quando seus PVs chegarem a 0, sem direito a Testes de Morte.
Só é possível invocar uma sombra por vez, e a conjuração desta magia requer uma ação parcial no turno.

Invocação do Dragão

Exigências: veja a seguir
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Esta magia rara permite atrair a atenção de uma espécie de dragão, desde que ele exista ao alcance permitido pelo Focus empregado. O dragão leva 3d turnos para atender ao chamado. Perceba que a magia apenas desperta seu interesse: ela não concede qualquer controle sobre a fera, nem garante que ela não vai atacar o invocador assim que chegar...
Esta magia serve para atrair uma das seis espécies de dragões elementais, os mais comuns em Arton. A espécie invocada depende do Caminho empregado:
Luz 5: Dragão Branco: este dragão glacial vive apenas em áreas geladas, como as Montanhas Uivantes. F3, H3, R4, A4, PdF5 (frio/gelo). Focus 4 em Luz e 2 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em luz, frio ou gelo, naturais ou mágicos.
Trevas 6: Dragão Negro: habitam pântanos e cavernas. F4, H4, R4, A5, PdF6 (veneno). Focus 5 em Trevas e 3 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou trevas, naturais ou mágicos.
Terra 7: Dragão Verde: vivem em montanhas e florestas, sendo mais comuns em Galrasia e nas Montanhas Sanguinárias. F4, H5, R5, A5, PdF6 (ácido). Focus 6 em Terra e 4 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou terra, naturais ou mágicos.
Ar 8: Dragão Azul: dizem que estes dragões voam eternamente e nunca precisam descer ao chão, mas fazem seus ninhos nas montanhas. F5, H5, R5, A6, PdF7 (relâmpago). Focus 7 em Ar e 5 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ar e eletricidade, naturais ou mágicos.
Água 9: Dragão Marinho: eles podem respirar livremente sob a água e nadar tão bem quanto voam, habitando o fundo dos oceanos e áreas costeiras. F5, H6, R6, A6, PdF7 (água). Focus 8 em Água e 6 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em ácido, veneno ou água, naturais ou mágicos.
Fogo 10: Dragão Vermelho: o mais poderoso dragão elemental de Arton, encontrado apenas em desertos e crateras vulcânicas. F6, H6, R7, A7, PdF8 (fogo). Focus 9 em Fogo e 7 em todos os outros Caminhos. Invulnerável a ataques baseados em fogo natural ou mágico.
Estas Características e Focus são típicos para dragões adultos (os únicos que esta magia pode invocar). Elas devem ser ajustadas em -2 para filhotes, -1 para jovens, +1 para adultos maduros e até +4 para dragões muito antigos.
Todos os dragões podem fazer até três ataques por turno: duas garras (baseado em Força), uma mordida (baseada em Força, FA+2). Eles têm também Levitação, Sentidos Especiais (todos), Telepatia e conhecem praticamente todas as magias permitidas para seus Focus. Todos os dragões têm a magia Pânico como uma habilidade natural, que podem usar sem gastar PMs.
Cada Invocação corresponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para invocar um dragão negro, este é o único tipo que poderá convocar até aprender os demais tipos. Não se conhece a existência de magias capazes de atrair espécies mais raras.
Dragões são inteligentes e não aparecem simplesmente diante de um bando de aventureiros armados, esperando para serem mortos! Quase sempre ele vai primeiro examinar a área de uma distância segura com seus Sentidos Especiais, para ter certeza de que não é uma armadilha, antes de se revelar. No entanto, é certo que TODOS os dragões possuem pelo menos um Código de Honra -e esse pode ser seu mais importante ponto fraco, se os aventureiros puderem descobri-lo...
Invocar dragões é extremamente arriscado. Um crime punido com a morte dentro dos limites do Reinado.

Invocação do Elemental

Exigências: Focus 5 (Focus 3 em Caminhos Secundários)
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Semelhante à Criatura Mágica, pois faz surgir um ser mágico feito de um único elemento. A grande diferença é que, em vez de apenas criar uma forma animada e não vivente, a magia invoca uma criatura viva de um outro plano. Essas criaturas são conhecidas como elementais.
Todos os elementais são seres que possuem naturalmente as habilidades da magia Corpo Elemental, sem limite de tempo ou gasto de PMs. Elementais invocados também podem ter poderes extras por Focus elevados, dependendo do Focus original do invocador.
Os elementais são seres inteligentes. Eles não precisam de supervisão constante por parte do invocador para executar ordens. Infelizmente, um elemental arrancado de seu plano de origem tem como único desejo retornar o mais rápido possível. Para isso ele tem duas opções: cumprir uma missão para o invocador em troca de liberdade, ou então matá-lo - que provocaria o cancelamento da magia, libertando a criatura. O mais comum é que o elemental ataque primeiro e, se achar que o invocador é poderoso demais para ser vencido, só então vai seguir suas ordens.

Um elemental que tenha sido escravizado por longos períodos pode tentar se vingar antes de voltar para casa. Contudo, existem casos raros de elementais que se tornam amigos do invocador e retornam pacificamente sempre que ele chamar.
Cada Invocação de Elemental corresponde a uma magia diferente. Existem versões raras desta magia que permitem combinar dois Caminhos para invocar elementais diferentes, muito mais poderosos: elementais do magma, do vácuo, do relâmpago e outros. Esses seres têm os poderes e imunidades dos dois Caminhos combinados.
Magias e poderes que não afetam Construtos também não afetam elementais.

Invocação da Fênix

Exigências: Ar 5, Luz 5, Código de Honra (veja abaixo)
Custo: 10 PMs
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Esta magia pode ser usada apenas por personagens com o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade, incluindo Paladinos. Através dela é possível invocar o lendário pássaro fênix, que leva 1d turnos para atender ao chamado.
As aves fênix são criaturas muito inteligentes e nobres; elas não obedecem ordens, mas estarão sempre prontas a lutar por uma causa justa. Uma fênix tem F5, H6, R7, A6, PdF8; Fogo 5, Luz 3, Ar 3, Água 3; Levitação e Telepatia. Podem lançar todas as magias de cura e outras que tenham Clericato como exigência.
Uma fênix sempre ganha a iniciativa em combate, sem precisar de testes. Em casos extremos a ave pode se sacrificar, explodindo em uma chuva de chamas com FA=10d que atinge todos os inimigos (mas não os aliados) a até 100m. Dessa chuva se originam 1d-1 jovens fênix, pois é assim que elas se reproduzem: as fênix nascem apenas como fruto de um sacrifício heróico.
Um personagem só pode realizar esta magia outra vez após um ano.

Invulnerabilidade

Exigências: veja abaixo
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
A Invulnerabilidade é uma magia rara, parecida com Armadura Extra, mas melhor; sob seu efeito, enquanto a magia durar, uma criatura é completamente imune contra aquele tipo de dano.
Cada tipo de Invulnerabilidade corresponde a uma magia diferente. Então, se você conhece as palavras mágicas para Invulnerabilidade: Calor/Fogo, este é o único tipo que poderá invocar até aprender os demais tipos.
Cada tipo tem suas próprias exigências:
Corte: Terra 3, Ar 2 (ou Pó e Corrosão 3)
Perfuração: Terra 3, Luz 2 (ou Lama 3)
Contusão: Terra 4 (ou Vapor 2)
Explosão: Ar 4 (ou Fumaça 2)
Calor/Fogo: Fogo 4 (ou Magma 2)
Frio/Gelo: Ar 3, Trevas 2 (ou Gelo 3)
Luz/Raio Laser: Luz ou Trevas 4 (ou Cristais 2)
Relâmpago/Eletricidade: Terra 4 (ou Relâmpago 2)
Vento/Som: Ar 3, Terra 2 (ou Vácuo 3)
Água/Ácido: Água ou Terra 4 (ou Veneno 2)
Magia/Armas Mágicas: Focus 4 em três Caminhos
Ataques baseados em Força: Focus 5 em três Caminhos
Ataques baseados em PdF: Focus 6 em três Caminhos
Nenhuma destas raríssimas magias é ensinada por Mestres. Acredita-se que os últimos três tipos (Magia, Força e PdF) são conhecidos apenas pelos deuses.

Lágrimas de Hyninn

Exigências: Luz 3, Terra 2 (Cristais 2), Clericato
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque
Esta magia pode ser lançada apenas sobre aposentos. Uma vez realizada, qualquer ladrão em seu interior terá suas habilidades reduzidas: todos os testes envolvendo Crime ou suas Especializações sofrem redutor de -3, tornando muito difícil um teste bem sucedido.

Lágrimas de Wynna

Exigências: Ar 4, Trevas 6 (Vácuo 5)
Custo: 1 PM
Duração: permanente
Alcance: apenas ao toque
Esta magia remove totalmente as habilidades mágicas de uma criatura.
O alvo tem direito a um teste de R-3 para negar o efeito. Se falhar, suas habilidades de aprender e lançar magias desaparecem para sempre (ele perde todos os seus pontos de Focus). Não será possível para a vítima recobrar seus poderes no futuro.
Habilidades naturais que imitam magias (como o olhar petrificante de uma medusa, por exemplo) não são afetadas.
Os únicos mortais que se sabe conhecer esta magia são o Grande Talude e Gwen Haggenfar, a sumo-sacerdotisa de Wynna. Ambos a utilizam apenas com permissão da própria Wynna, pois isso significa remover de uma criatura seu poder mágico -a dádiva mais preciosa oferecida pela deusa.
Não é possível reverter a perda, nem mesmo com um Desejo.

A Lança Infalível de Talude

Exigências: Luz 1, Fogo 1, A Seta Infalível de Talude
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Esta magia simples permite criar uma lança luminosa que surge ao lado do conjurador e é imediatamente disparada, explodindo ao atingir o objetivo. Essa lança sempre acerta com FA=2 e, contra ela, qualquer alvo é considerado Indefeso (apenas sua Armadura vale na Força de Defesa).
Se quiser, um conjurador com Focus mais elevados pode criar lanças extras. Com Focus 2 em Luz e Fogo pode-se criar duas lanças; com Focus 3, três lanças, e assim por diante até um máximo de 5 lanças.
As lanças podem ser dirigidas contra alvos diferentes, ou contra um mesmo alvo para uma FA maior (três lanças atacam juntas com FA=6). Cada lança extra aumenta o custo da magia em +1PM.

Leitura de Lábios

Exigências: Ar ou Luz 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta magia permite ouvir perfeitamente as palavras de qualquer criatura que esteja em seu campo de visão. Além de sua utilidade óbvia em espionagem, Leitura de Lábios será bem útil para o conjurador que deseja conhecer as magias de seus inimigos -pois permite ouvir com perfeição as palavras mágicas que eles murmuram, e mais tarde utilizá-las (veja em Aprendendo Magias).
Leitura de Lábios pode ser combinada com Sentidos Especiais (seja a magia ou a Vantagem de mesmo nome) para enxergar ainda mais longe, desde que o alvo esteja dentro do alcance padrão. Qualquer personagem com a Perícia Investigação já tem treinamento para conseguir o mesmo efeito desta magia, bastando um teste de H+1.

A Loucura de Atavus

Exigências: Água 1, Trevas 2 (Veneno 2), Insano
Custo: 2 PMs
Duração: uma hora
Alcance: apenas ao toque
Esta magia pode ser lançada apenas por magos ou clérigos loucos (ou seja, que tenham a Desvantagem Insano). O alvo deve fazer um teste de R-1: se falhar, também ficará Insano durante uma hora, ou até a magia ser cancelada. Para determinar o tipo de insanidade, role 4d e compare o resultado com a tabela a seguir:

4.	Catatônico
5.	Cleptomania
6.	Compulsivo
7.	Demência
8.	Depressivo
9.	Distraído
10.	Esquizofrênico
11.	Fantasia
12.	Fobia
13.	Furioso
14.	Hipossônia
15.	Histérico
16.	Homicida
17.	Megalomaníaco
18.	Mentiroso
19.	Múltipla Personalidade
20.	Obsessivo
21.	Paranóico
22.	Piromaníaco
23.	Sonâmbulo
24.	Suicida

A Mágica Silenciosa de Talude

Exigências: Ar 4 (Vácuo 2)
Custo: 1 PM
Duração: sustentável
Alcance: apenas o conjurador
Os magos do ar dominam a magia de Silêncio, mas também sabem como vencê-la.
Inventada por Talude, o Mestre Máximo da Magia, esta mágica permite lançar magias sem emitir som. Sob efeito de Silêncio ele continua incapaz de falar ou ouvir nada, mas pode lançar magias. O mesmo vale se estiver amordaçado, embaixo d'água ou coisa assim.
Esta magia é uma das poucas que podem ser lançadas em silêncio total, sem palavras (apenas gestos com as mãos; sem estes gestos, não se pode lançar a magia).

A Marcha da Coragem

Exigências: Ar 1, Luz 1, Artes
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta magia é utilizada principalmente por bardos, pois sua invocação exige a habilidade de cantar e tocar algum instrumento musical (ou seja, a Perícia Artes ou Especializações próprias).
Enquanto está ativa, a Marcha impede totalmente que os aliados do invocador dentro da área de efeito sejam afetados por qualquer forma de medo, natural ou mágico. Ela também impede e/ou cancela imediatamente os efeitos da magia Pânico.

Magia Perdida

Exigências: Ar 3, Trevas 3, Telepatia, conhecer a magia a ser apagada (veja abaixo)
Custo: 1 PM
Duração: permanente
Alcance: apenas ao toque
O objetivo desta magia é apagar da mente de um conjurador as palavras necessárias para realizar uma magia especifica. Ela costuma ser utilizada como punição, para remover magias perigosas das mentes de magos. Além de perder para sempre o conhecimento sobre determinada magia, a vítima nunca mais será capaz de aprendê-la outra vez (as anotações sobre a magia não farão mais sentido).
Magia Perdida pode ser aplicada apenas sobre vítimas inconscientes (estar acordado torna qualquer um imune). Personagens que tenham Arcano têm direito a um teste de R-2 para negar o efeito; sem esta Vantagem, não são permitidos testes para evitar a perda da magia.
Para realizar o procedimento, é preciso que o conjurador saiba exatamente qual magia pretende apagar da mente da vítima -e ele próprio também deve conhecer essa magia. As Magias Iniciais de alguém não podem ser apagadas.

Marionete

Exigências: Ar 6, Terra 4
Custo: padrão
Duração: sustentável por 1 hora (veja a seguir)
Alcance: padrão
Esta magia poderosa não afeta a mente, mas controla totalmente o corpo de uma criatura. A vítima deve fazer um teste de R-1: se falhar, cada movimento seu estará sob total controle do conjurador.
A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não lançar magias). Contudo, seu corpo vai realizar apenas os movimentos que o conjurador deseja. A vítima pode ser manipulada para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate... enfim, fazer qualquer coisa de que seja capaz. Não há como resistir.
É absolutamente necessário que o conjurador observe a vítima para controlar seus movimentos (coisa que ele prefere fazer à distância, é claro). Se a qualquer momento ele perder contato visual, não pode mais controlar a vítima - mas ela estará paralisada, incapaz de se mover até que a magia termine, seja Cancelada ou até que o conjurador recupere o controle.
A Marionete pode ser mantida durante até uma hora. Esgotado esse prazo, será necessário gastar mais 5 PMs para manter a magia por mais uma hora. Como não há chance de recuperar os PMs gastos anteriormente, não há como manter a Marionete por períodos muito longos.
Se uma vítima nesse estado faz qualquer coisa que viole um Código de Honra, deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, a magia é cancelada - mas a vítima desmaia, com seus PVs reduzidos a zero.

Mata-Dragão

Exigências: Fogo 5, Trevas 6 (Cinzas 5)
Custo: 4 PMs
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Esta é uma das mais poderosas magias de destruição conhecidas. O conjurador dispara através das mãos uma carga de energia explosiva que ataca com FA=20 no ponto de impacto! O dano é reduzido em -2 para cada 10m de distância, até um limite máximo de FA=1 a 100m.

Conjurar esta magia leva dois turnos -ou seja, ela só pode ser lançada no final do segundo turno (perdendo automaticamente a iniciativa em combate).
Durante sua invocação, o conjurador é considerado Indefeso.
Se durante a execução o conjurador for atacado, interrompido ou obrigado a realizar qualquer outra ação, a magia será perdida (mas nenhum PM será gasto). Não custa lembrar: seria muito saudável para quem realiza a magia (e seus aliados) manter-se a mais de 100 metros do ponto de impacto...
Dentro do Reinado, qualquer pessoa que se mostre capaz de lançar esta magia será caçada como se fosse o pior dos demônios!!!

Megalon

Exigências: Água 1, Luz 1, Terra 1
Custo: 1 PM por turno
Duração: sustentável
Alcance: apenas ao toque
Esta magia torna uma criatura maior e mais forte. O aumento depende do Focus do conjurador em Água, Luz e Terra: cada ponto de Focus aumenta em 50% o tamanho da criatura (mas não sua velocidade); e concede um bônus temporário de +1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida e Magia) e Poder de Fogo do alvo. Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são ampliadas (armas e armaduras recebem FA e FD +1 a cada 100% de aumento de tamanho da criatura).
Diz a lenda que esta magia recebeu o nome de seu criador Megalon, um antigo e absurdamente poderoso sumo-sacerdote de Megalokk, o Deus dos Monstros. Usando-a em conjunto com Permanência, ele criou no passado versões gigantescas de criaturas normais como lagartos, insetos, aranhas e escorpiões. Esses monstros titânicos e únicos são conhecidos como “megalontes”, e ainda podem ser encontrados vagando em lugares inóspitos. Vencer um megalonte está entre os maiores desafios que um aventureiro poderia enfrentar em Arton.
Criaturas que recebam a magia contra a vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Cada nível de Focus ao realizar Megalon pode reverter um nível dos efeitos de Mikron (veja a seguir).

Mikron

Exigências: Água 1, Terra 1, Trevas 1
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque
Exatamente oposta a Megalon, esta magia torna uma criatura menor e mais fraca. A redução depende do Focus em Água, Terra e Trevas: cada ponto de Focus reduz em 50% o tamanho e velocidade da criatura, e concede uma penalidade temporária de -1 em Força, Resistência (incluindo Pontos de Vida e Magia) e PdF do alvo (até um mínimo de 0). Roupas, armas e armaduras que estejam com a criatura também são reduzidas (sofrendo -1 em sua FA e FD para cada 50% de redução).
Ao contrário de Megalon, a magia Mikron é permanente. Ela pode ser Cancelada ou então revertida com Megalon (cada nível de Focus ao realizar Megalon pode reverter um nível dos efeitos de Mikron). O oposto também é possível.
Criaturas que recebam a magia contra a vontade têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Um Momento de Tormenta

Exigências: Água 2, Ar 1, Terra 1, Trevas 4
Custo: 3 PMs
Duração: sustentável
Alcance: 100m de raio
Esta perigosíssima magia foi criada por Murrice Lemagrag, um conjurador que escapou vivo de uma área de Tormenta.
Uma vez invocada, a magia cria um efeito semelhante a uma manifestação da Tormenta - mas em escala muito menor. Um turno após sua invocação, uma nuvem rubra surge diretamente acima do conjurador e começa a despejar chuva ácida. A chuva provoca a perda de 1 PV por turno (que ignoram qualquer Força de Defesa, exceto Armadura Extra ou Invulnerabilidade contra Químico) em todos que estejam a até 100m do conjurador, até que a nuvem se dissipe. Equipamentos perdem 1 Ponto de Forja a cada 2 turnos. Qualquer criatura que perca 10 PVs dessa forma deve fazer um teste de Armadura: se falhar, perderá um ponto de Armadura permanentemente.
A magia pode ser invocada apenas ao ar livre.
Infelizmente para o mago invocador, a nuvem permanece ativa apenas enquanto ele próprio estiver no centro do fenômeno, imóvel, murmurando as palavras mágicas (e provavelmente sofrendo dano, pois o próprio conjurador NÃO é imune ao efeito!). Mover-se ou teleportar-se para fora da área de efeito provoca o imediato cessar da chuva. Vale lembrar que o velho Lemagrag, seu criador, morreu utilizando-a...
Esta magia só pode ser realizada por magos que tenham observado uma área de Tormenta pelo menos uma vez. Sua divulgação é extremamente restrita, e sua invocação é permitida apenas em áreas controladas da Academia Arcana de Valkaria, para estudar o fenômeno da Tormenta. Usar esta magia em qualquer outro ponto do Reinado é um crime punido com a morte!

Monstros da Pântano

Exigências: Água 3, Trevas 4 (Veneno 3)
Custo: 3 PMs por troll
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Com esta magia é possível invocar em qualquer lugar, dentro da área de efeito, um ou mais trolls para lutar pelo conjurador. Trolls são criaturas humanóides feitas de matéria vegetal, com garras, presas e um altíssimo poder de regeneração: eles recuperam 2 PVs por turno. Mesmo depois de reduzido a 0 PVs, os restos de um troll sempre vão regenerar até reconstituir a criatura completa. A única forma de realmente matá-los é com fogo ou ácido, pois eles não conseguem regenerar esse tipo de dano.
Trolls têm F2, H2, R3, A1, PdF0; Usar Armas Simples (Medievais, Clava). Eles fazem três ataques por turno com as garras (FA=F+H+1d) e mordida (FA=F+H+1d+1). Trolls invocados por esta magia surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Eles não obedecem ordens: atacam quaisquer criaturas à vista, exceto o próprio conjurador. Caso a batalha termine, a magia seja interrompida ou não existam oponentes para enfrentar, os trolls desaparecem.

A Morte Estelar

Exigências: Luz 9, Fogo 9, Trevas 8
Custo: 4 PMs
Duração: instantânea
Alcance: padrão

Quando a Morte Estelar é invocada, uma das estrelas do céu desaparece (sua falta será notada apenas anos mais tarde, porque a luz das estrelas leva muito tempo para atingir um planeta). Toda a sua matéria é convertida em energia, e reunida em um único disparo.

Sua Força de Ataque é considerada infinita: QUALQUER COISA atingida pela magia será destruída, seja uma criatura, um avatar, um deus menor ou mesmo um planeta, sem direito a testes para resistir!

Uma Força de Defesa infinita tem 50% de chance de resistir a esse ataque.

O conjurador tem controle total sobre aquilo que será destruído - ele pode acabar com uma criatura, uma montanha, um reino ou um continente sem afetar nada em volta. Não é necessário nenhum teste para acertar.

Obviamente, cada vez que a Morte Estelar é usada, um sol morre em algum lugar do universo -de modo que o Grande Talude, o único que se acredita conhecer esta magia, quase nunca a utiliza. Ele diz que, caso este ataque destrua o sol de um mundo habitado, a própria Deusa da Magia pagará pelo crime com sua vida!

Mundo dos Sonhos

Exigências: Luz, Terra ou Trevas 7, Telepatia
Custo: 1 PM por criatura
Duração: sustentável por 1 hora (veja a seguir)
Alcance: padrão

Muitos grupos de aventureiros acreditaram viver perigos imensos, horrores indescritíveis ou prazeres gloriosos, quando na verdade estavam sob efeito desta magia. Mundo dos Sonhos é um tipo diferente de ilusão, que afeta diretamente a mente do alvo. Ela faz a vítima acreditar que está vivendo uma outra realidade, totalmente controlada pelo conjurador.

Personagens presos no Mundo dos Sonhos acreditam com todas as forças que ainda estão no mundo real. Todos os seus poderes, habilidades e magias parecem normais, mas podem ser alterados (ou eliminados) de acordo com o desejo do conjurador. Embora seja uma poderosa experiência, nada que acontece no Mundo dos Sonhos terá qualquer efeito físico no mundo real -para todos os efeitos , é apenas um sonho.

Personagens que morram durante o sonho despertam imediatamente, sem nenhum dano.

Qualquer dano sofrido pela vítima no mundo real cancela imediatamente a magia. Ela pode ser sustentada durante apenas uma hora - mas, como nos sonhos o tempo passa de forma diferente, um conjurador pode fazer suas vítimas acreditarem que passaram-se muitos anos.

A magia funciona melhor quando lançada sobre criaturas que estejam adormecidas ou inconscientes. Criaturas despertas têm direito a um teste de R-1 para notar que a realidade foi alterada.

Combates ou aventuras ocorridos no Mundo dos Sonhos não rendem Pontos Temporários para Experiência.

Comenta-se que Mundo dos Sonhos é usada para testar aventureiros e observar seu comportamento, antes que sejam aceitos para realizar missões importantes - ou em organizações como a Ordem de Khalmyr, a Ordem da Luz, o Protetorado do Reino e outras. Por outro lado, existe uma lenda sobre um poderoso conjurador vampiro que mantém uma aldeia inteira adormecida há séculos, tendo sonhos felizes, enquanto ele se alimenta de seu sangue...

Nobre Montaria

Exigências: Ar 5, Fogo 4 (Fumaça 4), Animais
Custo: 2 PMs por grifo
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Magos poderosos usam esta magia para invocar grifos, criaturas com corpo de leão, cabeça, garras e asas de águia. Grifos têm F2-3, H5-7, R3-4, A1-2, PdF0, Aceleração e Levitação, sendo talvez as criaturas voadoras mais rápidas de Arton. Eles fazem três ataques por turno com as garras (FA=F+ 1d) e o bico (FA=F+H+1d).

A magia funciona apenas se existirem grifos dentro do alcance; eles não existem no Reinado, mas são muito comuns nas Montanhas Sanguinárias e outras áreas montanhosas. O grifo surge em 1d turnos e segue as ordens de seu invocador, podendo servir como montaria pelo tempo que a magia é sustentada. Caso seja ordenado a lutar, o grifo obedece, mas irá embora assim que a luta terminar.

A Nulificação Total de Talude

Exigências: Luz 6, Terra 6, Trevas 8
Custo: 4 PMs
Duração: permanente
Alcance: apenas ao toque

O Grande Talude é o único mortal em Arton capaz de lançar esta magia, oferecida a ele pessoalmente pela própria Wynna. Ela não pode ser ensinada e nem aprendida por qualquer outra criatura.

A Nulificação Total consegue fazer uma criatura ou objeto sumir completamente da existência.

Ele não apenas desaparece - a memória de todos que o conheceram também. Ninguém mais no mundo vai lembrar dele ou de seus feitos, como se a vítima nunca tivesse existido. Os únicos a saber de sua existência serão os deuses e o próprio Talude.

Uma vítima bem sucedida em um teste de R-4 não vai desaparecer, mas vai enlouquecer, perder seus poderes e toda a memória de quem foi, exatamente como o resto do mundo. Caso a magia seja usada sobre uma criatura que realizou façanhas notáveis no passado, essas façanhas não serão desfeitas -mas ninguém será capaz de lembrar quem foi seu autor.

Lançada contra um deus, a magia apaga sua existência da memória de seus sacerdotes e cancela seu status divino. Sim, é possível afetar um deus com esta magia – mas, como ela só funciona ao toque, Talude poderia nulificar apenas divindades menores. Não adiantaria tentar isso contra um avatar do Panteão (ataques contra um avatar não afetam seu respectivo deus).

Não há forma de reverter a Nulificação, pelo simples fato de que não haveria motivo para isso; ninguém seria capaz de lembrar nada sobre a pessoa ou objeto a ser restaurado. Essa foi a magia usada pelo Panteão para punir os deuses traidores Tilliann (que hoje vaga como um mendigo louco pelas ruas de Valkaria) e o Terceiro (que foi totalmente apagado).

Pacto com a Serpente

Exigências: Fogo 3, Terra 2, Trevas 1
Custo: 1 PM por dragoa
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Entre as magias de invocação de criaturas, esta é uma das mais arriscadas. Ela convoca um pequeno grupo de dragoas-caçadoras de Galrasia para lutar pelo conjurador.

Dragoas-caçadoras têm F2, H3, R2, A0, PdF0, Arena (florestas), Usar Armas Simples (Medievais, Lança, Clava e Adaga) e Energia Extra 1. Elas surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região.

Extremamente selvagens, elas não sentem medo e lutam até a morte - mas também não obedecem ordens e atacam quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do conjurador. Se não houver outras criaturas por perto, elas chegam a atacar o próprio conjurador.

Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, as dragoas retomam a Galrasia. Contudo, se existir uma ou mais mulheres entre os inimigos derrotados, as caçadoras vão levá-la(s) consigo como oferenda à Divina Serpente, sua deusa.

Pânico

Exigências: Trevas 2, Telepatia
Custo: 1 PM por criatura
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Quando esta magia é lançada contra uma criatura, esta deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, vai ficar apavorada e tentar fugir do conjurador de qualquer maneira, o mais rápido que puder. Uma vítima em pânico não pode usar qualquer manobra, Vantagem ou magia que consuma PMs - exceto aquelas que ajudem em sua fuga, como esquivas, Aceleração, Transporte, Teleporte...

O Pânico vai durar até que a magia termine ou até que a vítima saia do alcance da magia (o que pode ser difícil, se o conjurador começar uma perseguição...).

Personagens ou criaturas que por algum motivo sejam imunes ao medo como personagens sob efeito de Fúria - nunca são afetados por esta magia.

Paralisia

Exigências: Terra 1, Clericato
Custo: 1 PM por criatura
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta é uma magia pacificadora, usada por clérigos benevolentes para encerrar lutas sem matar - ou por clérigos menos nobres, para deixar a vítima indefesa antes de ter a cabeça esmagada pela maça...

Cada vítima desta magia deve ter sucesso em um teste de Resistência. Se falhar ficará paralisada, incapaz de se mover, falar ou usar qualquer magia ou manobra que gaste PMs. Um oponente paralisado é considerado Indefeso. Contudo, atacar a vítima (mesmo sem causar dano) provoca o imediato cancelamento da magia.

Criaturas que tenham Telepatia ainda podem usá-la para se comunicar, mesmo neste estado.

Permanência

Exigências: Terra 6
Custo: 5 PMs
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão

Esta é uma magia importante para fabricar itens mágicos, mas também tem uma infinidade de outras aplicações. Ela serve para tornar permanente qualquer outra magia ou efeito, sem que os PMs do conjurador fiquem "presos" nela. Então, um conjurador pode usar Aumento de Dano com Fogo 1 para criar uma espada de chamas e depois lançar sobre ela Permanência, para ter de volta o Ponto de Magia que normalmente ficaria preso na espada.

Permanência é usada para tornar criaturas mágicas mais duradouras, aumentar a duração de ilusões, ou ainda fixar um efeito mágico no corpo de uma criatura. Um conjurador poderia lançar Detecção de Magia sobre si mesmo, e logo após Permanência; a partir de então poderia detectar magia sempre que quisesse.

Infelizmente, dependendo do poder do conjurador, apenas as magias mais simples e fracas podem ser tornadas permanentes. Com Terra 6, apenas magias e efeitos com Focus 1 podem receber Permanência; com Terra 7, apenas magias e efeitos com Focus 2; e assim por diante.

O número máximo de magias ou efeitos que uma criatura pode ter em seu corpo, através de Permanência, é igual à sua própria Resistência.

Petrificação

Exigências: Terra 7
Custo: 3 PMs
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: ao toque ou contato visual (veja a seguir)

Esta é a temível magia que transforma criaturas em pedra. Ela pode ser lançada de duas maneiras: com um contato visual (basta à vítima olhar para o conjurador) ou ao toque. Em ambos os casos a vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Uma criatura transformada em pedra não está morta: ela pode ser revertida ao estado normal através de poções, pergaminhos ou as magias Cancelamento de Magia, Cura de Maldição ou Desejo. As "estátuas" de seres petrificados são quase indestrutíveis, e não podem ser danificadas com armas ou ataques normais - apenas por magia e armas mágicas com Focus 5 ou mais. Caso sofra qualquer dano, por mínimo que seja, uma criatura petrificada estará morta (mas ainda pode ser revertida ao normal e depois ressuscitada).

Criaturas como a medusa, o basilisco, o cocatriz e outros monstros têm a Petrificação como uma habilidade natural, que podem usar livremente sem gastar Pontos de Magia.

Poder Telepático

Exigências: Focus 4
Custo: 1 PM
Duração: sustentável
Alcance: apenas o conjurador

Esta magia, enquanto ativa, oferece ao conjurador todos os poderes e benefícios da Vantagem Telepatia - incluindo a habilidade de lançar magias que a tenham como exigência. Isso torna esta magia muito cobiçada por conjuradores não telepatas que desejam usar seu poder para influenciar e controlar outras pessoas.

A telepatia oferecida por esta magia é idêntica à Vantagem de mesmo nome em todos os aspectos.

Praga de Kobolds

Exigências: Terra 1, Trevas 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Muitos magos e clérigos são conhecidos por invocar criaturas para lutar em seu lugar. Praga de Kobolds (também conhecida como "O Pesadelo de Katabrok", por razões desconhecidas) é a mais simples dessas magias de invocação. A mágica faz surgir em qualquer lugar dentro da área de efeito um grupo de kobolds com F1, H0, R0, A1, PdF1; Usar Armas Comuns (Medievais, Machado de Batalha - ou Espada Curta - e Arco Curto) e Usar Armaduras Leves (Medievais).

Para cada nível do Focus em Terra e Trevas a magia invoca 1d-1 kobolds, até um máximo de 3d-3.
Eles surgem no mesmo turno, magicamente, não sendo necessário que existam na região. Não sentem medo e lutam até a morte. Infelizmente, também são incontroláveis: atacam ao acaso quaisquer criaturas à vista, incluindo aliados do conjurador (mas nunca o próprio conjurador). Por esse motivo, magias como esta são normalmente empregadas por magos solitários, ou que não tenham lá muita preocupação com a segurança dos companheiros.
Quando a batalha termina, ou caso não existam oponentes por perto, os kobolds desaparecem. Sendo sustentável, o conjurador também pode escolher interromper a magia e sumir com as criaturas quando quiser. O mesmo vale para quaisquer outras magias de invocação de criaturas.

Prisão de Ossos

Exigências: Trevas 4
Custo: padrão
Duração: permanente até ser destruída (veja a seguir)
Alcance: padrão
Estacas de ossos surgem do chão ao redor do alvo, formando uma jaula e o aprisionando. A jaula possui 4m de altura e um raio de 3m de diâmetro. Criaturas que possuam Modelo Especial por serem maiores que um humano não são aprisionadas, porém sofrem dano de FA=2d+2.
Criaturas que possuam Modelo Especial por serem menores que um Halfling (como certos tipos de Fadas), não podem ser aprisionadas, simplesmente pelo fato de que poderão passar por entre as grades.
Uma criatura aprisionada não é considerada Paralisada ou Indefesa, apenas não pode se deslocar, podendo se libertar se destruir a jaula. A jaula possui A0, H0 e 50PVs.

Proteção Mágica*

Exigências: Focus 1
Custo: 1 PM por turno
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Outra mágica simples, que pode ser realizada com qualquer dos Caminhos - mas, quanto maior o Focus usad o, maior sua eficiência. O praticante usa sua mágica para se proteger, criando uma parede de fogo, uma armadura de pedra, um escudo de luz sólida ou qualquer outra coisa.
O aumento é igual a seu Focus. Então, se você tem A3 e Luz 2, pode gastar 1 PM por turno e erguer uma barreira de luz à sua volta (ou à volta de um companheiro) para conseguir A5. Mas se você tem Focus 4 em Luz, terá A7.

Proteção Contra o Elemento*

Exigências: Focus 1, Proteção Mágica
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Muito semelhante à Proteção Mágica comum, mas mais efetiva - porque ela protege melhor contra o elemento do Focus utilizado. Além de aumentar sua Armadura, quem recebe a magia também terá Armadura Extra contra aquele elemento.
Então, se você é um conjurador com Armadura 3 e Água 3 sendo atacado com Terra, pode gastar 1 PM por turno e usar Proteção Mágica comum para ficar com A6. Mas se está sendo atacado com Água, neste caso terá A12!

Proteção Contra a Tormenta

Exigências: Luz 1, Água 1, Fogo 2, Trevas 3, Proteção Mágica
Custo: 1 PM por pessoa
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta magia foi criada recentemente nos laboratórios da Academia Arcana, após exaustivos estudos sobre a Tormenta. Ela fornece certa proteção contra os efeitos climáticos da tempestade mística.
A magia concede invulnerabilidade total (à criatura e aos itens que carrega) contra a chuva ácida, relâmpagos e neblina venenosa das áreas de Tormenta. Não funciona contra ácido, relâmpagos ou veneno de qualquer outra origem. Mas também funciona contra os efeitos da magia Um Momento de Tormenta.
Os estatutos da Academia decretam que esta magia DEVE ser ensinada (ou fornecida através de pergaminho) a qualquer pessoa ou grupo disposto a explorar áreas de Tormenta, em troca da promessa de um relatório (caso os exploradores sobrevivam).
Infelizmente, é uma magia experimental e ainda não foi totalmente aperfeiçoada; existe uma chance em três (1 ou 2 em 1d) de que ela PAREÇA funcionar, mas apenas até o momento de enfrentar o clima infernal da Tormenta...

Raio Desintegrador

Exigências: Ar 4, Trevas 4 (Relâmpago 4)
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Esta temível magia tem o objetivo de destruir por completo um objeto ou criatura, reduzindo-a a nada.
Apenas um Desejo poderia recuperar qualquer coisa desintegrada com esta magia.
O Raio Desintegrador pode afetar qualquer objeto material cujo peso não exceda os Focus do conjurador em Ar e Trevas: com Focus 4 em ambos os Caminhos (o mínimo necessário), ele pode Desintegrar objetos ou criaturas pesando até 50kg: dobre o peso para cada ponto de Focus acima de 4, valendo sempre o mais baixo. Lembramos que, mesmo com Focus elevados, o conjurador só pode Desintegrar um objeto de cada vez.
Caso seja usada contra criaturas (vivas ou não) ou alvos em movimento, a magia funciona apenas ao toque. Criaturas têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito. Uma criatura Desintegrada não pode ser ressuscitada (exceto através de um Desejo).
Objetos mágicos - ou que estejam sob efeito de qualquer magia - também podem ser Desintegrados, mas eles têm direito a um teste de Resistência como se tivessem R5. Certos artefatos e outros objetos mágicos muito poderosos não podem ser Desintegrados.
Raio Desintegrador funciona apenas com criaturas e objetos feitos de matéria: não pode afetar fogo, eletricidade, magia e outras formas de energia (mas você ainda poderia Desintegrar aquilo que abastece essa energia, como o combustível que alimenta o fogo). Um zumbi ou esqueleto pode ser Desintegrado, porque tem um corpo físico - mas não um fantasma, espírito ou sombra.

Raio Sagrado

Exigências: Luz 1, Clericato ou Paladino
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Outra forma de Ataque Mágico, porém o conjurador dispara um raio de luz branca carregado de energia positiva, capaz de ferir APENAS Mortos-Vivos.
O Raio Sagrado funciona mais ou menos como um ataque

normal baseado em PdF, porém sua Força de Ataque é o resultado do Focus empregado, + sua Habilidade, +1d.
O dano deste ataque pode ser dividido entre alvos diferentes, até o limite de um alvo para cada ponto de Focus. Com Focus 3 você pode atacar até três alvos diferentes e causar 1+H+1d em cada um. Cada alvo exige uma rolagem separada. Porém, nesse caso a ação é considerada completa. Os alvos da magia têm direito a Esquivas.

Regeneração

Exigências: Água ou Luz 2, Clericato
Custo: 4 PMs por membro/parte regenerada
Duração: instantânea
Alcance: toque
Esta magia permite ao conjurador regenerar uma parte ou membro amputado ou fraturado de uma criatura, recuperando também APENAS os PVs perdidos no momento da amputação ou fratura.
Caso a criatura venha a morrer pela perda de PVs por causa de uma fratura ou amputação, a magia não é capaz de ressuscitá-la, porém irá regenerar mesmo assim seus membros perdidos ou quebrados.
Cada parte a ser regenerada requer do conjurador uma ação completa no turno.

Regeneração para os Mortos

Exigências: Trevas 3
Custo: 3 PMs por membro/parte regenerada
Duração: instantânea
Alcance: toque
Esta magia necromante permite ao conjurador regenerar uma parte ou membro amputado ou fraturado de um Morto-Vivo, recuperando também APENAS os PVs perdidos no momento da amputação ou fratura.
Caso o Morto-Vivo venha a "morrer" pela perda de PVs por causa de uma fratura ou amputação, a magia não é capaz de trazê-lo de volta, porém irá regenerar mesmo assim seus membros perdidos ou quebrados.
Cada parte a ser regenerada requer do conjurador uma ação completa no turno.

A Resistência de Helena

Exigências: Terra 4, Luz 1 (Cristais 2)
Custo: 1 PM por turno
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta magia pode ser lançada sobre objetos comuns, não mágicos, e não maiores que uma armadura completa. Enquanto estiver ativa, a magia torna esse objeto totalmente inquebrável por meios mundanos -apenas armas mágicas e outras magias poderão quebrá-lo.
Lançada sobre uma armadura ou escudo que um personagem esteja usando, a magia concede Armadura Extra contra todos os ataques, exceto magia e armas mágicas.
Esta magia é muito rara e difícil de obter. Sua criadora, a maga Helena, confiou a magia apenas a sua filha Morgane, pertencente ao grupo Ghost Riders.

Ressurreição

Exigências: Luz 3, Terra 4, Água 5, Clericato
Custo: especial (veja a seguir)
Duração: permanente
Alcance: apenas ao toque
Esta poderosa mágica clerical pode devolver à vida qualquer criatura que tenha morrido por causas não naturais (não funciona com criaturas que morreram de velhice, seja natural ou mágica). Não importa há quanto tempo a criatura está morta, desde que o clérigo tenha à disposição grande parte do cadáver - ou, pelo menos, o crânio. Criaturas completamente destruídas (por ácido, lava, desintegração...) não podem ser devolvidas à vida com esta magia.
Para ser ressuscitada, a criatura deve ser bem sucedida em um teste de R+2. Ela então volta à vida e recupera imediatamente todos os seus Pontos de Vida e Pontos de Magia. Infelizmente, esta magia nunca funcionará duas vezes em uma mesma pessoa, mesmo que seja lançada por outro clérigo; no entanto, essa criatura ainda pode voltar à vida por outros meios mágicos (como um Desejo).
Quando usa esta magia, o clérigo tem seus próprios PVs e PMs imediatamente reduzidos para 0; ele não poderá ser curado com mágica, e vai precisar de 4d horas de descanso para recuperar 1 PV; a partir de então pode se recuperar normalmente.
Usada contra mortos-vivos, esta magia exige da criatura um teste de R-2; falha resulta em sua destruição total.

A Rocha Cadente de Vectorius

Exigências: Ar 1, Terra 5 (Magma 3)
Custo: 3 PMs
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Esta temível magia faz com que um meteoro caia dos céus sobre a vítima, com Força de Ataque 16!
O conjurador não precisa de testes para acertar, mas a vítima tem direito a uma Esquiva com redutor de -2.
Obviamente, esta magia só pode ser usada ao ar livre.
Qualquer criatura que tenha perdido mais da metade de seus PVs com este ataque fica presa embaixo do meteoro; vai precisar de um turno e um teste bem sucedido de Força para se libertar. Se falhar não sofre dano extra, mas só poderá tentar de novo no turno seguinte.

Roubo de Magia

Exigências: Fogo 2, Trevas 2
Custo: 0
Duração: enquanto o toque durar (veja a seguir)
Alcance: apenas ao toque
Esta magia permite ao conjurador roubar a energia mágica de outra pessoa apenas tocando-a.
O conjurador pode roubar até 2 Pontos de Magia por turno (que serão transferidos para seus próprios PMs, sem exceder o limite máximo). A vítima não tem direito a nenhum teste de Resistência.
Magos malignos costumam manter vários prisioneiros especialmente para drenar suas forças com o Roubo de Magia: por essa razão, é comum que esconderijos destes vilões estejam repletos de vítimas algemadas às paredes (devidamente Indefesas, para evitar a necessidade de testes), em locais estratégicos.
Por outro lado, esta magia também permite a um companheiro ceder seus próprios Pontos de Magia voluntariamente para um conjurador.

Roubo de Poder

Exigências: Água 3, Trevas 2
Custo: veja a seguir
Duração: 1d turnos
Alcance: toque
Esta magia permite ao conjurador roubar temporariamente um poder (e, às vezes, as fraquezas) de uma criatura tocada. Esse poder pode ser uma Vantagem ou uma Perícia/Especialização. Magias não podem ser roubadas (a não ser que seja um Superpoder). A vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito da magia.
O custo em PMs desta magia depende do custo em pontos do poder que será roubado: se o conjurador roubar a Perícia Manipulação de uma vítima, gastará 3 PMs (ou três Especializações por 1 PM); caso roube Aceleração, custará

1 PM. Porém o conjurador nunca poderá roubar algum poder que consuma mais de 5 PMs.
Após ter um poder qualquer roubado, a vítima fica exausta, recebendo -1 em todas as suas Características até acabar o efeito da magia.
O conjurador pode escolher que poder vai roubar se conhecer a pessoa ou criatura-alvo da magia. Caso não conheça, o poder roubado é aleatório. Role 1d e compare o resultado com a tabela a seguir. Caso o resultado indique algum poder que a vítima não possua, ou se ela passar no teste de Resistência para negar o efeito, a magia não funciona, e nenhum PM é gasto.

RESULTADO	PODER ROUBADO
1-2.	Uma Perícia ou três Especializações
3.	Uma Vantagem defensiva qualquer
4.	Uma Vantagem ofensiva qualquer
5.	Uma Vantagem de até 2 pontos
6.	Uma Desvantagem de até -2 pontos

Roubo de Vida
Exigências: Água 2, Trevas 2
Custo: 0
Duração: enquanto o toque durar (veja a seguir)
Alcance: apenas ao toque
Também conhecida como "A Mordida do Vampiro", esta magia permite ao conjurador roubar a energia vital de outra pessoa apenas tocando-a.
O conjurador pode roubar 2 Pontos de Vida por turno (que serão transferidos para seus próprios PVs, sem exceder o limite máximo). A vítima tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.
Esta magia não tem efeito sobre Mortos-Vivos, Construtos e outros seres que não estejam realmente vivos.

Sacrifício Divino
Exigências: Focus 2, Paladino
Custo: veja a seguir
Duração: instantânea
Alcance: apenas o conjurador
Esta magia permite ao Paladino sacrificar, ao invés de Pontos de Magia, parte de sua energia vital para aumentar o dano infligido em uma criatura. Uma vez por turno, como uma ação livre, você pode sacrificar uma quantidade de PVs igual a quantidade de Focus usado na magia e transferi-los como bônus em sua Força de Ataque. A cada 2 PVs sacrificados, sua FA aumenta em +1d (máximo de 5d). A magia se desfaz quando o personagem realizar seu ataque (acertando ou não).
O dano causado pelo Paladino ao usar esta magia não é considerado mágico.

O Sacrifício do Herói
Exigências: Focus 3, Paladino
Custo: 0
Duração: 1d+2 turnos
Alcance: apenas o paladino
Dizem que este é o poder máximo possuído pelos guerreiros sagrados de Arton, uma tática de último recurso pois, uma vez utilizada, resulta em sua morte. A magia só pode ser utilizada quando o paladino está Perto da Morte ou com seus Pontos de Vida reduzidos a zero. Nessa situação dramática, usando as últimas forças que lhe restam, ele pode escolher invocar o Sacrifício e trocar sua própria vida pela vitória.
Ao invocar a magia o paladino tem seus PVs restaurados ao máximo e recebe um bônus de +3 em Força, Habilidade e Armadura. Essa energia formidável vai durar 1d+2 turnos, sendo este o tempo que ele tem para vencer seu inimigo ou cumprir sua missão.
Esgotado esse tempo, o paladino morrerá.
Paladinos mortos através do Sacrifício jamais podem ser ressuscitados, nem mesmo através de Desejos; suas vidas foram oferecidas em honra aos deuses que eles servem, e essa oferenda não pode ser violada.

Sanidade
Exigências: Água, Luz ou Ar 2
Custo: 1 PM
Duração: uma hora
Alcance: apenas ao toque
Esta mágica é oposta à magia Loucura de Atavus; ela pode anular o efeito da Desvantagem Insano durante uma hora, ou então cancelar o efeito da Loucura de Atavus.

Sentidos Especiais
Exigências: Luz 1 , Ar 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: apenas o conjurador
Esta magia permite simular temporariamente uma das habilidades sensoriais de Sentidos Especiais.
Enquanto a magia está ativa, o conjurador possui aquele Sentido exatamente como descrito na Vantagem - mas só pode manter um de cada vez. Os Sentidos Especiais são:
Audição Aguçada: você pode ouvir sons muito baixos ou muito distantes.
Faro Aguçado: você tem sensores químicos capazes de farejar tão bem quanto um perdigueiro.
Infravisão: você pode ver o calor das coisas.
Pode encontrar facilmente criaturas de sangue quente (seres humanos e muitos animais). Você também pode enxergar no escuro, mas apenas quando não há fontes de calor intenso por perto, como chamas.
Radar: você pode ver na escuridão total e também perceber tudo à sua volta, formas e objetos (mas não cores), mesmo de costas ou de olhos vendados.
Tato Aguçado: o seu conhecimento da forma, temperatura, consistência, pressão, estado da superfície e peso dos objetos fica amplamente aprimorado, possibilitando até saber se alguém se aproxima furtivamente através da mudança da temperatura ambiente.
Ver o Invisível: você pode ver coisas invisíveis. Invisibilidade (seja a Vantagem ou a magia) é inútil contra você. Atenção: Radar, Infravisão e outros Sentidos Especiais NÃO servem para ver coisas invisíveis.
Visão Aguçada: você é equipado com visão microscópica (para ver coisas minúsculas) e telescópica (para ver a grandes distancias).
Visão de Raios-X: você pode ver através de portas e paredes, exceto aquelas que estejam sob efeito de magia ou sejam feitas de chumbo, ou outros materiais muito densos.
Os magos com Focus elevado em Terra costumam usar esta magia em conjunto com Permanência para conservar seus Sentidos sempre ativos.

A Seta Infalível de Talude
Exigências: Luz ou Fogo 1
Custo: 0
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Versão muito mais modesta de A Lança Infalível de Talude, esta deve ser uma das mais fracas magias ofensivas - e uma das primeiras ensinadas na Grande Academia Arcana. Os instrutores costumam observar de perto os alunos que aprendem esta magia, avaliando seu comportamento com ela antes de ensinar mágicas mais perigosas.
Em vez de uma lança, a mágica cria ao lado do conjurador uma pequena seta (como aquelas disparadas por bestas) luminosa que dispara de imediato. Ela sempre acerta com

FA=1, e o alvo não é considerado Indefeso contra ela (ao contrário do que acontece com a Lança Infalível).
Um conjurador com Focus mais elevado pode criar setas extras. Com Focus 2 em Luz e Fogo pode-se criar duas setas; com Focus 3, três setas, e assim por diante até um máximo de 5 setas.
As setas podem ser dirigidas contra alvos diferentes, ou contra um mesmo alvo para uma FA maior (três setas atacam juntas com FA=3). Cada seta extra aumenta o custo da magia em +1PM.

Silêncio

Exigências: Ar 3 (Vácuo 1)
Custo: 2 PMs
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: padrão
Esta magia pode ser lançada contra um local ou uma criatura, mas não em objetos. Em um local, vai afetar um volume esférico com até 3m de raio para cada Focus do conjurador em Ar. Dentro desta área será impossível ouvir ou produzir qualquer som. Não se pode realizar magias dentro desta área, mas personagens que estejam fora da área podem lançar magias lá dentro.
Lançada contra uma criatura, a magia vai impedir que ela consiga ouvir ou dizer qualquer coisa, assim como produzir qualquer som. Um ladrão se tornaria totalmente silencioso e sorrateiro (podendo, dependendo da situação, receber bônus quando usa as Perícias Crime ou Investigação), mas um conjurador ficaria impossibilitado de invocar magias!
Caso uma criatura receba esta magia contra a sua vontade, pode tentar resistir com um teste bem sucedido de R+1.

O Soco de Arsenal

Exigências: Ar 2, Água 2, Terra 2
Custo: 1 PM
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Ninguém sabe se Mestre Arsenal, o sumo-sacerdote de Keenn, foi realmente o criador desta magia -mas ele parece ter sido o primeiro visto a utilizá-la.
Com o consumo de 1 PM, o usuário pode aplicar um único golpe com FA=F+H+2d. Obviamente, esta mágica só pode ser utilizada para ataques desarmados e contra alvos que estejam à distância de luta corpo-a-corpo.
Além de sofrer dano, a vítima do Soco deve ter sucesso em um teste de Força (sem bônus): se falhar, será arremessada a uma distância igual a 10m para cada ponto de dano que sofreu.

Som Fantasma

Exigências: Ar 1
Custo: padrão
Duração: instantânea (veja a seguir)
Alcance: padrão
Com esta magia, o conjurador pode projetar algum tipo de som em um ponto a sua escolha dentro de seu campo de visão e alcance permitido pelo Focus, podendo assim confundir os inimigos. A duração do som é de um turno por ponto de Focus e a intensidade nunca será suficiente para causar dano. Outro uso para esta magia seria dar mais credibilidade a ilusões simples e silenciosas. Criaturas dentro da área de efeito podem realizar um teste de Resistência para perceber a farsa.

Sono

Exigências: Luz, Terra ou Trevas 2, Telepatia
Custo: 1 PM por criatura
Duração: veja a seguir
Alcance: padrão
Uma versão mais poderosa da magia Desmaio, ela consegue fazer suas vítimas adormecerem profundamente se falharem em um teste de R+1.
A magia dura dez minutos para cada ponto de Focus do conjurador no Caminho empregado (mas também pode ser Cancelada). Uma criatura inconsciente conserva os Pontos de Vida e Magia que tinha quando desmaiou, e vai despertar automaticamente se sofrer qualquer dano.
Mortos-Vivos, Construtos e quaisquer outras criaturas que não estejam vivas são imunes a esta magia. Criaturas com Resistência 5 ou mais também não podem ser afetadas.

Telecinese

Exigências: Focus 1, Telepatia
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Com esta magia o conjurador pode mover objetos com a força da mente. O tamanho e massa dos objetos que o conjurador poderá movimentar dependerão do Focus empregado na magia, sendo basicamente o mesmo cálculo utilizado para determinar a capacidade de carga de um personagem, mas substituindo o valor de Força pelo Focus (50Kg com Focus 1, 100Kg com Focus 2, 200 Kg com Focus 3... e assim por diante nessa progressão).
Os objetos podem ser arremessados, causando dano de 1d para cada ponto de Focus empregado na magia, sendo no máximo de 5d.
O conjurador também poderá controlar mentalmente uma arma à distância, porém para lutar com ela sua Força de Ataque será igual apenas ao Focus + Habilidade + dados.

Teleportação

Exigências: Focus 6 em pelo menos dois Caminhos
Custo: 1 PM por pessoa
Duração: instantânea
Alcance: padrão
O conjurador (e/ou aqueles que ele deseja transportar, dependendo da carga permitida por seu Focus) simplesmente desaparece de um lugar e reaparece em outro.
O limite de distância para a Teleportação é padrão: um conjurador com Focus 6 (o mínimo permitido) vai alcançar até 1600m de distância. Naturalmente, Focus mais elevados permitem atingir distâncias maiores. Para medir essa distância, sempre vale o Focus do Caminho mais baixo.
O conjurador deve conhecer exatamente o lugar de destino. Esse lugar deve ser totalmente familiar ao conjurador, seja através de presença anterior ou uma imagem nítida (vista por uma bola de cristal ou outro meio mágico). Simples

descrições do lugar não vão ajudar.
Outra exigência para a Teleportação é que deve existir, no local de destino, pelo menos um dos elementos que fazem parte dos dois Caminhos usados na magia. Por exemplo: um conjurador com Trevas 6 e Água 6 NÃO poderia teleportar alguém para o meio do Deserto da Perdição durante o dia (nessa situação não existe água e nem trevas); mas poderia fazê-lo durante a noite, ou então dentro de um oásis conhecido.
Uma criatura teleportada contra a sua vontade têm direito a um teste de R+1 para evitar o efeito. Não é possível teleportar nada para o interior de objetos sólidos.
Caso o conjurador tente uma Teleportação para um lugar que não conhece, existe apenas uma chance em 6 (1 em 1d) de sucesso: em caso de falha, o(s) passageiros(s) ressurge(m) em algum outro lugar, escolhido pelo Mestre.

Teleportação Avançada

Exigências: Focus 7 em pelo menos dois Caminhos, Teleportação
Custo: 1 PM por pessoa
Duração: instantânea
Alcance: especial (veja a seguir)
Exatamente igual à Teleportação normal, com a diferença de que não está restrita ao alcance padrão - não existe um limite de distância para esta magia. No entanto, o conjurador ainda deve conhecer exatamente o lugar de destino. A Teleportação Avançada não pode ser usada para alcançar outros mundos.
Com esta magia, as chances de uma Teleportação bem sucedida para um lugar desconhecido são maiores: 1 ou 2 em 1d.

A Teleportação Infalível de Vectorius

Exigências: Focus 7 em pelo menos dois Caminhos, Teleportação Avançada
Custo: 1 PM por pessoa
Duração: instantânea
Alcance: especial
O Grande Vectorius conseguiu aperfeiçoar a magia Teleportação Avançada, tornando-a ainda mais eficiente. Esta nova versão funciona exatamente como a anterior, mas NÃO depende da presença de nenhum elemento no local de destino. Além disso, uma Teleportação para um lugar desconhecido tem chance maior de sucesso: 1 a 3 em 1d.

Teleportação Planar

Exigências: Focus 7 em pelo menos três Caminhos
Custo: 1 PM por pessoa
Duração: instantânea
Alcance: especial
Magias normais de Transporte ou Teleportação (comum, Avançada ou Infalível de Vectorius) não podem ser usadas para viajar até outros Planos. A magia necessária para isso é muito mais poderosa, e poucos no mundo conseguem lançá-la.
Uma Teleportação Planar pode enviar uma pessoa ou criatura para cada Pontos de Magia gasto.
Para transportar cargas, cada PM vale 50kg.
A magia só permite ao conjurador viajar para um lugar do Plano onde ele já esteve. Caso seja sua primeira viagem, ele vai aparecer em um ponto qualquer, escolhido ao acaso pelo Mestre. A magia nunca pode levar para o centro de um Plano, onde habitam os deuses, e também não oferece ao conjurador e seus companheiros condições para sobreviver em outros Planos. Para isso eles devem recorrer a outros meios.

Terremoto

Exigências: Fogo 4, Terra 6 (Magma ou Pó e Corrosão 5)
Custo: 1 PM para cada 2d de dano (veja a seguir)
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Esta magia é uma versão duas vezes mais destrutiva de Explosão, mas com efeito apenas sobre o solo.
Para cada Ponto de Magia gasto em Terremoto (no mínimo 3 PMs), ele terá Força de Ataque igual a H+2d para cada Ponto de Magia gasto (no mínimo 3 PMs). O dano se reduz em 1d para cada 10m de distância do ponto de impacto. Não existe limite para o dano máximo provocado por esta magia, exceto o próprio Focus do conjurador em Fogo e Terra.
Alvos que consigam uma Esquiva recebem FD+1 para evitar o dano. Como em Explosão, não é possível se esquivar completamente do Terremoto e ele pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo. A única falha desta magia é que ela, obviamente, não afeta criaturas que estejam levitando ou voando. Poucos magos conhecem esta magia, e não parecem interessados em divulgá-la.

Terreno Escorregadio de Neo

Exigências: Água 1, Terra 1 (Gelo 1)
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta irritante magia atinge uma área circular, medindo 1m de diâmetro por nível de Focus do conjurador em Água e Terra (ou então várias áreas com 1m cada).
Nessa área, qualquer criatura que esteja em combate ou movimento deve ter sucesso em um teste de H-2 (ou H+1 caso possua a Perícia Esportes ou uma Especialização que envolva equilíbrio). Se falhar, vai cair e será incapaz de atacar ou se defender até se levantar (a vítima é considerada Indefesa). Cada tentativa de ficar de pé requer uma ação parcial e exige um novo teste.
Ficar imóvel e lançar magias dentro da área não exige testes. Criaturas que tenham qualquer tipo de bônus em testes de Resistência contra magia podem usar esse bônus no teste de Habilidade. Obviamente, a magia não tem efeito contra criaturas voadoras.

O Toque do Unicórnio

Exigências: Luz 6 (Cor e Brilho 3), Animais, Código de Honra (veja a seguir)
Custo: 4 PMs
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Esta magia pode ser usada apenas por personagens que possuam a Perícia Animais e o Código de Honra dos Heróis e/ou da Honestidade, incluindo paladinos - sendo muito raro encontrar aventureiros com esta combinação. Através dela pode-se invocar um unicórnio, uma das criaturas mais nobres e puras de Arton.
Unicórnios têm tipicamente F2-3, H3-4, R1, A1, PdF0, Aceleração e Sentidos Especiais. Eles possuem Cura Sagrada e todas as magias de Teleportação como habilidades naturais, sem gastar PMs. Em estado selvagem, são as criaturas mais ariscas de Arton, sendo praticamente impossível capturar ou mesmo se aproximar de um deles.
Esta magia permite invocar o unicórnio apenas se houver

um deles ao alcance, geralmente nas florestas remotas onde vivem. O unicórnio invocado surge em 2d turnos. Ele pode socorrer pessoas com seu poder de cura ou teletransportar grupos, mas nunca vai se envolver em combates; qualquer sinal mínimo de agressão faz a criatura fugir.
Matar um unicórnio é um dos piores crimes que se pode cometer contra a natureza, despertando a fúria imediata da deusa Allihanna: o criminoso recebe imediatamente uma Maldição, sem ganhar pontos por ela. Essa Maldição normalmente envolve um bando de animais quaisquer que surgem do nada e atacam a vítima TODOS OS DIAS. (Ah, sim; vencer esses animais em combate NÃO rende Pontos Temporários para Experiência.)

Transformação

Exigências: Água 1, Luz 1 , Terra 1
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque
A Transformação não é apenas uma magia, mas uma gigantesca coleção delas. Existem milhares e milhares de magias diferentes para transformar criaturas em outras criaturas, ou em objetos. Magias de Transformação em kobolds, goblins e pequenos animais são relativamente comuns, enquanto Transformação em dragões e outros monstros poderosos são muito raras.
Quase todas as magias de Transformação têm algumas coisas em comum. É sempre necessário que o conjurador toque a vitima (em combate, exige um teste de Habilidade). Elas sempre têm como exigência níveis iguais de Focus em Água, Luz e Terra. O nível exato depende de quão difícil é resistir à magia:
Focus 1 : teste de R+3. Criaturas com R1 ou mais são imunes.
Focus 2: teste de R+2. Criaturas com R2 ou mais são imunes.
Focus 3: teste de R+1. Criaturas com R3 ou mais são imunes.
Focus 4: teste de Resistência. Criaturas com R4 ou mais são imunes.
Focus 5: teste de R-1. Criaturas com R5 ou mais são imunes.
Focus 6: teste de R-2. Criaturas com R6 ou mais são imunes.
Focus 7: teste de R-3. Criaturas com R7 ou mais são imunes.
Criaturas transformadas terão todas as suas Características modificadas, seja para melhor ou pior.
Quase todas as suas Vantagens e Desvantagens serão perdidas, e outras recebidas. Poucas podem ser mantidas; tudo vai depender do julgamento do Mestre.
Todas as magias de Transformação são permanentes até serem canceladas, mas elas NÃO podem ser revertidas com Cancelamento de Magia. Isso pode ser feito apenas com um Desejo, ou então descobrindo o "ponto fraco" da magia. Todas elas têm um ponto fraco (ou mais de um), um ato relativamente simples que provoca seu cancelamento.
Por exemplo, a famosa magia de Transformação em Sapo é revertida com o beijo de uma princesa, enquanto a Transformação em Pudim de Ameixa é cancelada quando alguém tenta comer o pudim! Estas duas magias têm pontos fracos bem conhecidos; outros serão descobertos apenas depois de muita investigação. Para piorar as coisas, muitas vezes o próprio conjurador que realizou a magia NÃO conhece o método de cancelamento...
Qualquer magia de transformação pode ser recebida voluntariamente: ciente do que vai acontecer, a pessoa afetada não faz seu teste de Resistência. Nestes casos, criaturas que normalmente seriam imunes (por ter Resistência elevada) também podem ser afetadas, com a diferença de que podem retomar ao normal quando quiserem.

Transformação em Orc

Exigências: Água 2, Luz 2, Terra 2
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque

Uma das mais simples e típicas magias de transformação, tem o poder de transformar uma criatura em um horrível orc. Não afeta criaturas com R2 ou mais, e vítimas com R1 ou menos tem direito a um teste de R+2 (e quaisquer bônus) para negar o efeito.

Um orc resultante desta magia tem F2, H2, R2, A1, PdF0, não importando quais eram as Características originais da vítima. Quaisquer Vantagens e Desvantagens originais são perdidas, exceto Arma Especial, Perícias, Usar Armas/Armaduras, Código de Honra, Devoção, Inculto, Insano, Protegido Indefeso e outras a critério do Mestre.

Algumas, como Aliado, Mestre e Patrono, podem ser reconquistadas - se você conseguir convencer as pessoas certas de que não é realmente um orc! Clericato pode ser mantido apenas se sua divindade original aceita orcs como clérigos. Orcs não são aceitos dentro dos limites do Reinado.

O ponto fraco desta magia é que ela pode ser revertida simplesmente mostrando ao orc uma flor de cacto conhecida como Noiva de Azgher. Infelizmente, esse raro cacto floresce apenas no Deserto da Perdição, durante apenas dois meses por ano -o que costuma obrigar a vítima a viver como orc durante algum tempo...

Transformação em Outro

Exigências: Água 1, Luz 1, Terra 1
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque

Esta magia é extremamente útil como disfarce.

Ela transforma uma pessoa em outra, de aspecto diferente, mas sem afetar qualquer de suas Características, Vantagens, Desvantagens e outros poderes e fraquezas.

Por exemplo, um espião humano poderia usar esta magia para se parecer com uma jovem rapariga, um bárbaro musculoso, um elfo, um anão, ou outra pessoa.

No entanto, mesmo na nova forma, ele ainda tem as mesmas habilidades.

Curiosamente, a nova forma não pode ser escolhida, e será sempre a mesma para cada pessoa.

Então, ao lançar Transformação em Outro pela primeira vez, uma maga élfica pode se descobrir como um minotauro -e esta será sua outra forma sempre que voltar a usar esta magia.

A nova forma não oferece qualquer Vantagem, mesmo que faça parte de uma Vantagem Racial ou Condicional. Por exemplo, ao se transformar em elfo, você não recebe H+1 nem qualquer outro benefício da Vantagem Racial Elfo. Mesmo uma transformação mais radical (em Anfíbio ou Centauro, por exemplo) não permite a você usar qualquer das habilidades especiais destas raças. Por outro lado, você também não sofre nenhuma de suas fraquezas ou Desvantagens.

Personagens que possuam Aparência Monstruosa não podem usar esta magia para cancelar a Desvantagem; a nova forma também será Monstruosa, apenas diferente.

O mesmo vale para personagens com Aparência Inofensiva ou Agradável.

Transformação em Outro não afeta criaturas com R1 ou mais (exceto voluntariamente, como ocorre na maioria dos casos), e vítimas com R1 ou menos têm direito a um teste de R+2 (e quaisquer bônus) para negar o efeito. A magia pode ser cancelada com um simples estalar de dedos feito pela vítima.

Transformação em Pudim de Ameixa

Exigências: Água 1, Luz 1, Terra 1
Custo: padrão
Duração: permanente até ser cancelada
Alcance: apenas ao toque

Muito conhecida entre os magos de Arton, a bravata "vou transformá-lo em pudim de ameixa" tem sua razão de existir. Esta é uma das primeiras magias de transformação aprendidas pelos alunos da Academia Arcana - ou seja, qualquer conjurador recém-formado com os Focus necessários sabe usá-la. Ela tem o poder de transformar uma criatura em... hã... um pequeno pudim de ameixa!

Esta magia afeta apenas seres vivos com R0 - ou seja, a maioria das pessoas comuns e pequenos animais. Criaturas com R1 ou mais são automaticamente imunes. Além disso, mesmo seres com R0 podem evitar o efeito com um teste de R+3, mais quaisquer bônus que tenham.

Qualquer tentativa de danificar (ou comer!) o pudim resulta no imediato cancelamento da magia, devolvendo a vítima ao estado normal. Qualquer personagem formado na Academia que atenda às exigências necessárias pode possuir Pudim de Ameixa como uma de suas magias iniciais, sem custo extra.

Transporte*

Exigências: Focus 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Outra mágica simples, que qualquer conjurador iniciante pode utilizar -mas, como a maioria delas, seu poder é maior quando aumenta o Focus. O conjurador pode usar sua magia como meio de transporte, seja levitando com o vento, sendo carregado por uma onda, sentado sobre uma rocha flutuante ou coisa assim. O conjurador pode transportar a si mesmo ou outra(s) pessoa(s) ou objeto (s), desde que estejam dentro do alcance de sua magia.

Existe uma velocidade máxima que você pode atingir. Com Focus 1 pode transportar até 100kg (geralmente uma única pessoa) a até 10m/s. Cada nível seguinte de Focus dobra o peso e velocidade máximas (200kg a 20m/s com Focus 2; 400kg a até 40 m/s para Focus 3, e assim por diante).

Esta magia permite viajar apenas ao nível do solo, ou pouco acima da água ou outra superfície líquida (lama, lava, areia movediça...). Para realmente voar existe uma outra magia, Vôo.

Tropas de Ragnar

Exigências: Fogo 1, Terra 1, Trevas 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão

Esta mágica invoca um pequeno grupo de 1d-1 goblinóides para lutar contra os inimigos do conjurador. O tipo e poder exatos dependem do Focus em Fogo, Terra e Trevas:

Focus 1: goblins (F0, H1, R1, A0, PdF0)
Focus 2: goblins (F1, H1, R1, A1, PdF1)
Focus 3: hobgoblins (F1, H1, R2, A 1, PdF0)
Focus 4: hobgoblins (F2, H2, R2, A2, PdF1)
Focus 5: bugbears (F3, H2, R3, A2, PdF1)
Focus 6: bugbears (F4, H3, R4, A3, PdF2)

Todos possuem Usar Armas Medievais (Comuns, Espada Curta - ou Machado de Batalha - e Arco Curto, além de outras permitidas pela raça) e Usar Armaduras Leves (Medievais).

Os goblinóides invocados surgem instantaneamente, não sentem medo e lutam até a morte, porém eles não podem ser controlados de nenhuma forma: uma vez invocados, atacam ao acaso quaisquer criaturas que estejam à vista, exceto o próprio conjurador.

Quando a batalha termina, a magia é interrompida, ou caso não existam oponentes por perto, os goblinóides desaparecem.

Vazio

Exigências: Luz 6, Trevas 6 (Vácuo 6), Telepatia
Custo: padrão
Duração: permanente
Alcance: apenas ao toque
Os bardos de Arton contam histórias tristes sobre heróis poderosos que vagam pelo mundo como pessoas vulgares, trabalhando em lavouras ou mercados, esquecidos de quem realmente foram - vítimas desta poderosa magia. Lançada sobre um personagem, ela exige um imediato teste de R-2; se falhar, ele vai perder a memória de quem é e também esquecer a maioria de seus poderes, golpes e habilidades especiais de combate, tornando-se quase uma pessoa comum!
A vítima perde imediatamente TODAS as suas Vantagens e Desvantagens, exceto aquelas diretamente ligadas à Aparência (Inofensiva, Monstruosa, Agradável...), Membros Extras ou Vantagens/Desvantagens Raciais (Elfo, Goblin, Centauro...). Perícias e Magias também são todas perdidas, inclusive as magias iniciais. Na verdade, nenhuma Vantagem ou Desvantagem é realmente perdida - a vítima simplesmente não se lembra mais dela. Algumas vão retomar sozinhas, com o tempo.
Mestres, Patronos, Aliados e Parceiros farão contato cedo ou tarde (assim como Inimigos...). Boa e Má Fama também serão recobradas logo.
Outras devem ser recuperadas por tentativa e erro. Sempre que surgir uma oportunidade em que uma Vantagem é absolutamente necessária, o jogador pode (com permissão do Mestre) fazer um teste com a Característica mais adequada. Em caso de sucesso, ele recupera a Vantagem. Esse teste pode ser feito apenas em situações de extrema emergência - por exemplo, quando você está caindo em um abismo e tenta descobrir se tem Levitação.
Infelizmente para a vítima, Desvantagens são recuperadas com muito mais facilidade. Um Código de Honra esquecido vai emergir sempre que você tentar violá-lo,
e uma Maldição vai reaparecer quando você menos esperar.
Um Desejo permite recuperar as memórias perdidas.

Verter Água de Pedra

Exigências: Terra 2, Água 3 (Lama 4)
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: toque
Esta magia reproduz o poder natural recebido pelos clérigos de Azgher. Como sinal de respeito ao Deus Sol dos Sar-Allan, a magia pode ser invocada apenas durante o dia. A água gerada com este efeito é suficiente para saciar seis pessoas.

Visão do Passado

Exigências: Luz 1
Custo: padrão
Duração: instantânea
Alcance: padrão
Segundo o célebre inventor Lorde Niebling de Valkaria, esta magia tem uma explicação científica.
Tudo que vemos é luz refletida, e a luz viaja pelo universo. Portanto, todas as imagens de tudo que aconteceu no mundo ainda estão viajando pelo universo, para algum lugar. O conjurador da luz tem poder para resgatar essas imagens e descobrir o que aconteceu no passado recente.
Ao invocar a magia, o conjurador pode enxergar o passado recente do mesmo lugar onde está (ou outro lugar, caso use Sentidos Especiais ou outro meio). O alcance é de 1 minuto para cada ponto de Focus utilizado.

Vôo

Exigências: Focus 1
Custo: padrão
Duração: sustentável
Alcance: padrão
Vôo é simplesmente uma versão mais avançada da magia Transporte, permitindo que as criaturas ou objetos transportados se afastem do chão e atinjam grandes alturas. A velocidade máxima é a mesma (10m/s com Focus 1; 20m/s com Focus 2; 40m/s com Focus 3...).
Contudo, o peso que você pode transportar com Vôo é menor: apenas a si mesmo ou até 50kg com Focus 1; 100kg com Focus 2; 200Kg com Focus 3; 400 Kg com Focus 4 e assim por diante.

Em mundos medievais como Arton as energias mágicas são poderosas. Elas permitem não apenas a existência de magos, clérigos e outras criaturas capazes de realizar feitos sobrenaturais - mas também a fabricação de armas, armaduras e outros objetos também capazes dessas façanhas. De fato, em culturas medievais fantásticas, muitas vezes a magia substitui a alta tecnologia.

Fabricar itens mágicos, contudo, é extremamente difícil. Pergaminhos ou poções podem ser produzidos com algum empenho, sendo estas algumas atividades importantes nos templos de Tanna-Toh e na Grande Academia Arcana. Já as peças mais poderosas - como armas, armaduras, escudos e outros objetos mágicos - podem ser forjadas apenas por grandes magos, clérigos, dragões ou outras criaturas dotadas de muito poder e conhecimento.

Eis porque objetos mágicos são extremamente cobiçados por aventureiros. Quase sempre eles serão encontrados sempre em lugares bem protegidos, como parte do tesouro de um dragão ou entre os pertences de um conjurador maligno. E muitos sonham com as maravilhas que Mestre Arsenal deve abrigar em sua coleção secreta...

Não é preciso ser um conjurador para usar um item mágico; basta saber aquilo que ele pode fazer. Muitas vezes uma espada encantada traz palavras inscritas na lâmina que, quando ditas em voz alta, ativam uma magia presente na arma. Outras vezes o poder do objeto é secreto; aquele que encontrou a peça deve investigar sua história para descobrir o que ela consegue fazer.

Pergaminhos Mágicos

Um "pergaminho mágico" é um pedaço de pergaminho, papel ou papiro com uma magia armazenada nele. Não é preciso ser conjurador para usar um pergaminho: basta ler as palavras em voz alta, e a mágica se manifesta como se fosse lançada por um conjurador - mas sem consumir Pontos de Magia. Qualquer personagem pode ler um pergaminho, exceto Incultos.

Assim que as palavras são proferidas e a magia é lançada, o pergaminho se desfaz em pó. Não é possível escrever mais de uma magia por pergaminho.

Magias sustentáveis lançadas a partir de pergaminhos sempre vão durar uma hora, ou até 5 turnos para magias que gastam 1 ou mais PMs por turno.

A confecção de um pergaminho mágico é relativamente simples: basta escrever no papel as palavras mágicas da magia desejada. Isso não gasta PMs e não é necessário usar Permanência, mas é preciso ter a Perícia Idiomas e também -é claro -conhecer e ser capaz de lançar a magia a ser inscrita. Infelizmente, o processo é muito duro e demorado: para cada ponto de Focus exigido pela magia, sua confecção vai levar sessenta dias. Então, escrever em pergaminho a magia Cegueira (Luz ou Trevas 2) consome quatro meses, enquanto um Desejo (Focus 8 em três caminhos) levaria quatro anos!

A produção de pergaminhos mágicos costuma ser realizada por estudiosos ou monges que passam a vida toda enclausurados em laboratórios e templos, dedicando-se integralmente à tarefa: eles não têm tempo (ou disposição) para sair em aventuras. Por esse motivo, não é permitido a personagens jogadores escrever pergaminhos.

Uma vez que um pergaminho contém as palavras necessárias para invocar uma magia, um conjurador poderia aprendê-la em vez de lançá-la; se ele tiver as exigências necessárias, basta ler as palavras para si mesmo, em voz baixa: o pergaminho vai se desfazer, e a magia terá sido aprendida. Caso o conjurador não tenha ainda os Focus necessários, se quiser ele pode guardar o pergaminho consigo até ter poder suficiente para aprender a nova magia.

Poções Mágicas

Poções mágicas são produtos em estado liquido acomodados em frascos de vidro, cerâmica ou outros materiais. Cada frasco, quando encontrado, pode conter 1d2 doses: cada dose, quando usada de forma adequada, pode realizar um efeito mágico da mesma forma que um pergaminho.

Não é preciso ser conjurador para usar uma poção, mas muitas vezes é preciso saber COMO usá-la: uma poção de Cura Mágica só vai fazer efeito quando a vitima bebe - não adianta esfregar no ferimento ou coisa assim. Uma poção de Explosão deve ser arremessada feito granada, e assim por diante. As instruções para o uso de uma poção podem vir inscritas no rótulo... ou não! Usar uma poção de forma errada vai produzir efeitos inesperados e indesejados. Assim como os pergaminhos, magias sustentáveis lançadas a partir de poções duram uma hora, ou 5 turnos para magias que gastam 1 ou mais PMs por turno.

A fabricação de poções também não exige a magia Permanência, mas é totalmente diferente dos pergaminhos.

Além de conhecer a magia necessária (e ser capaz de usá-la), o conjurador deve coletar todo tipo de ingredientes raros (e caros!): pena de grifo, unha de dragão azul, raiz de planta carnívora... essa coleta envolve viagens a lugares perigosos, investigações trabalhosas e combates contra criaturas estranhas. Em termos de jogo, para cada ponto de Focus necessário para a magia, o conjurador deve gastar um Ponto de Experiência (uma dose de poção de Imagem Turva, por exemplo, consome 2 pontos). Pontos gastos assim, é claro, não podem ser usados para evoluir o personagem.
Grupos de aventureiros podem se unir para procurar ingredientes de poções, cedendo seus Pontos de Experiência (ou seja, ingredientes) para o conjurador.
Mesmo com os ingredientes em mãos, a fabricação da poção vai levar um dia para cada ponto de Focus exigido pela magia.
Apenas personagens jogadores que tenham a Especialização Alquimia em conjunto com Arena, Clericato, Mestre, Patrono ou Recursos podem fabricar poções, pois esse tipo de atividade exige conhecimentos e um templo ou laboratório bem equipado. Poções só podem ser fabricadas durante os intervalos entre as aventuras, nunca durante.

Itens de Recuperação

Nos mundos fantásticos, é absolutamente normal encontrar itens de cura (mágicos ou não) à venda em qualquer cidade. Em alguns casos, são poções de cura; em outros, frutos ou ervas com propriedades curativas. Itens deste tipo também podem existir em cenários modernos ou futuristas, na forma de kits de primeiros socorros ou remédios exatamente como nos videogames.
Em combate, usar um destes itens conta como uma ação completa, consumindo uma rodada.
Os preços podem ser maiores ou menores dependendo da cidade ou região. Cabe ao Mestre determinar a verdadeira natureza do item (uma poção, fruta rara, cristal mágico, alimento revigorante...). Itens mais poderosos podem não estar disponíveis em todas as cidades, especialmente aquelas de pequeno porte.

ITEM	CUSTO (O$ OU $)
CURA MENOR	1
CURA MÉDIA	5
CURA MAIOR	10
CURA TOTAL	30
MAGIA MENOR	10
MAGIA MÉDIA	50
MAGIA MAIOR	100
MAGIA TOTAL	300
CURA E MAGIA MENORES	15
CURA E MAGIA MÉDIAS	75
CURA E MAGIA MAIORES	150
CURA E MAGIA TOTAIS	450
ANTIDOTO MENOR	5
ANTIDOTO MÉDIO	50
ANTIDOTO MAIOR	500
ANTIDOTO TOTAL	1.500

Cura menor: restaura 2 PVs.
Cura média: restaura 5 PVs.
Cura maior: restaura 10 PVs.
Cura total: restaura todos os PVs.
Magia menor: restaura 2 PMs.
Magia média: restaura 5 PMs.
Magia maior: restaura 10 PMs.
Magia total: restaura todos os PMs.
Cura & Magia menores: restaura 2 PVs e 2 PMs.
Cura & Magia médias: restaura 5 PVs e 5 PMs.
Cura & Magia maiores: restaura 10 PVs e 10 PMs.
Cura & Magia totais: restaura todos os PVs e PMs.
Antídoto menor: cancela os efeitos de venenos, doenças, cegueira, paralisia e outros males que possam ser curados com a magia Cura Mágica (mas não recupera PVs).
Antídoto médio: cancela males (mas não recupera PVs) que só possam ser curados com a magia Cura Total.
Antídoto maior: cancela males (mas não recupera PVs) que só possam ser curados com a magia Cura de Maldição.
Antídoto total: cancela males (mas não recupera PVs) que só possam ser curados com a magia Desejo (mas NÃO concede desejos!).
Por um custo em Moedas quatro vezes maior, você pode comprar itens (em geral na forma de poções que exalam vapores seletivos a longas distâncias) que afetam todos os seus aliados ao mesmo tempo, ou até 1d+2 aliados, dependendo da decisão do Mestre.
Perceba que um personagem com a Vantagem Recursos (podre de rico) ou mesmo alguém com muitas Moedas poderia comprar centenas de itens! No entanto, o Mestre deve lembrar que poções e ervas deste tipo são artigos raros ou mágicos: exceto por grandes centros comerciais, quase nenhuma cidade no mundo terá mais de dez ou doze destes à venda.

Armas, Armaduras, Escudos e Outros Itens

Armas mágicas são muito cobiçadas entre aventureiros; não apenas porque provocam dano maior, mas também porque certos monstros e criaturas podem ser feridos APENAS com armas mágicas. Armaduras e escudos mágicos, por outro lado, fornecem proteção bem maior.
Uma arma é considerada "mágica" quando é uma Arma Especial ou quando está sob efeito de magia.
Certas magias, como Aumento de Dano ou Ataque Vorpal, não apenas concedem bônus em combate como também tornam uma arma mágica. Essas magias, mais comuns, são temporárias; quando seu efeito termina, a arma volta ao normal.
Mas uma verdadeira arma ou armadura mágica tem um efeito mágico sempre ativo. Por exemplo, uma Espada

Vorpal sempre vai funcionar como se estivesse sob efeito de Ataque Vorpal; e um escudo que tenha Invulnerabilidade: PdF vai tornar seu usuário imune a qualquer dano baseado em PdF, como se ele estivesse sob efeito da magia.
Fabricar um destes itens é muito mais difícil que fazer poções. Para cada ponto de Focus exigido pela magia a ser aplicada, o conjurador deve gastar 10 Pontos de Experiência (representando os metais e outros materiais raros que ele precisa encontrar). Então, uma Espada Vorpal (Ar ou Luz 4) vai consumir nada menos que 40 PEs, enquanto um escudo com Invulnerabilidade: PdF (Focus 6 em três Caminhos) custaria 180 PEs!!!
A fabricação de um item mágico é também mais demorada: trinta dias para cada ponto de Focus exigido pela magia. Além de tudo isso, o conjurador precisa ainda lançar a magia Permanência sobre o item. Assim, a fabricação de armas, armaduras e escudos com efeitos poderosos só é possível para grandes magos.
Existem também alguns itens extremamente raros que são capazes de lançar magias, como se fossem magos eles próprios! Você pode encontrar, digamos, uma lança que quando arremessada imita o efeito de A Lança Infalível de Talude; ou um anel capaz de disparar um Mata-Dragão.
As magias destes itens não consomem PMs, mas em geral podem ser usadas apenas uma ou duas vezes por dia (às vezes mais, às vezes menos). O método para fabricar estes itens é desconhecido: alguns dizem que eles foram feitos pelos próprios deuses.
Alguns itens mais poderosos concedem efeitos mágicos semelhantes a Vantagens: você pode achar um par de braceletes que, quando chocados um contra o outro, transformam você em outra coisa (Forma Alternativa); uma capa que torna você invisível (Invisibilidade); um par de botas que aumentam sua velocidade (Aceleração); um escudo que devolve ataques ao atacante (Reflexão); luvas mágicas que concedem a habilidade de usar qualquer arma (Adaptador), e uma infinidade de outras peças.
Alguns itens empregam os PMs do usuário para ativar seus poderes; outros têm seu próprio depósito de PMs (em geral 5 a 25 PMs). Estes itens podem precisar de recarga (o usuário precisa usar seus PMs para abastecer o objeto) ou então recuperam seus PMs com o tempo, como se estivessem "descansando".
Infelizmente, existem também itens mágicos malditos que concedem Desvantagens, como um anel cujo dono ganha a aparência de um ogre (Aparência Monstruosa) ou uma arma que piora seu desempenho (Ponto Fraco).
Itens malditos não podem ser removidos de formas normais; geralmente é preciso usar a magia Cura de Maldição.
E há certos itens que concedem bônus (ou penalidades, se forem malditos) em uma ou mais Características, sendo estas as peças mais raras de todas.
Quando você consegue um machado de +1, isso quer dizer que sua Força de Ataque aumenta em 1 ponto enquanto você usa o machado.
Desnecessário dizer que estes itens nunca podem ser fabricados por simples mortais...

Armas Elementais

Este é o tipo mais comum de arma mágica existente em Arton. Quando empunhada, uma Arma Elemental mostra sua lâmina (ou ponta, ou borda, ou outra parte destinada a danificar o esqueleto do inimigo...) envolta em uma aura ou nuvem composta de seu elemento: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz ou Trevas. Em termos de jogo, Armas Elementais são classificadas como Água 1, Fogo 2, Terra 4 e assim por diante. As mais fracas (feitas com Focus 1) são bem comuns, podendo até mesmo ser encontradas à venda em lugares especiais como Vectora. Contudo, mesmo a mais fraca Espada Elemental ainda custará muito dinheiro se comparada a uma arma vulgar não-mágica.
Para maiores detalhes sobre a fabricação desse tipo de arma, consulte a magia Arma Elemental no capítulo Magos e Magia.

Amuletos e Itens

Um "amuleto" é qualquer objeto mágico de proteção e preservação da vida. Eles geralmente são feitos na forma de belas jóias como anéis, braceletes, medalhões, tiaras, coroas... mas também podem ser discretos como botas, cintos, mantos, capas ou até chapéus. Escudos e armaduras mágicas também são considerados amuletos.
Cada amuleto tem seu próprio poder. A maioria concede ao portador algum tipo de Armadura Extra, ou Invulnerabilidade, ou ambos! Outros podem imitar o efeito de algumas Vantagens, de forma mais ou menos fiel. A seguir temos alguns dos amuletos mais conhecidos em Arton:
Anel de Anulação: este item bastante comum torna o usuário totalmente imune a uma única magia.
Assim, um Anel de Anulação de Petrificação impede que o usuário seja afetado pela magia Petrificação (ou poder similar, como o olhar petrificante de uma medusa). Figuras como Talude, Vectorius e Arsenal têm grandes coleções destes anéis, que usam conforme a necessidade.
Anel de Cura: este anel prateado geralmente apresenta uma jóia azulada ou branca incrustada a ele. Algumas variações também são construídas em ouro, mas a prata costuma ser mais comum.
O usuário deste anel é capaz de conjurar a Magia Cura Sagrada como se fosse um paladino com Água 3. O item, no entanto, apresenta cargas, e cada utilização da Magia consome uma carga.
Quando é construído, o anel tem em média 2dx5 cargas.
Anel Elemental: talvez o item mágico mais conhecido no Reinado, cada um destes anéis concede ao usuário Armadura Extra contra ataques baseados em um dos seis elementos -Água, Ar, Fogo, Luz, Terra ou Trevas.
Anel do Dragão: trabalhado na forma de um pequeno dragão com uma gema preciosa na boca, este anel é uma versão mais poderosa do Anel Elemental.
Ele concede Invulnerabilidade contra ataques normais com um elemento, e Armadura Extra contra ataques mágicos baseados nesse elemento. Exemplo: um Anel do Dragão Vermelho torna o usuário imune a qualquer calor ou fogo normal, e sua Armadura é dobrada contra fogo mágico.
Anel de Lena: este poderosíssimo anel mágico torna o usuário imune a todas as doenças e venenos não mágicos, e também regenera continuamente qualquer dano recebido, da mesma forma que a Vantagem Regeneração. No entanto, o anel só começa a funcionar 24 horas depois de ser colocado; caso seja removido, serão necessárias mais 24 horas de uso para a reativação.
Braceletes do Bloqueio: este par de grandes braceletes pode bloquear qualquer ataque físico com grande eficiência, sendo mais efetivo em combate corpo a corpo. O usuário ganha Armadura Extra contra qualquer ataque baseado em Força do tipo corte/perfuração/contusão; e também Deflexão contra qualquer ataque baseado em PdF.
Brincos de Marah: abençoados pela Deusa da Paz, estes brincos imitam o poder possuído pelos clérigos desta divindade: qualquer personagem que tente atacar, ferir ou molestar de qualquer forma seu possuidor deve antes ter sucesso em um teste de Resistência (sem redutor), ou não será capaz de realizar o feito.
Brincos de Wynna: cada um destes brincos pode armazenar 1 PM, que o usuário pode utilizar quando quiser, como se fossem seus. Quando encontrados (normalmente aos pares, mas também podem aparecer unitários), é

possível que estejam "carregados" ou não. Para abastecer um brinco "descarregado" basta gastar um PM, que poderá ser recuperado mais tarde. Heróis e vilões poderosos costumam possuir vários brincos.

Colar do Mar: feito de conchas comuns, este colar de aspecto vulgar permite ao usuário se mover e respirar normalmente embaixo d'água, como se fosse um Anfíbio.

Coroa da Resistência Mental: esta coroa de fino acabamento concede ao usuário Resistência à Magia (+3 em testes de Resistência), mas apenas contra magias que afetam a mente (que tenham Telepatia como exigência).

Escudo da Lua: este raro escudo grande prateado pode refletir qualquer ataque baseado em PdF de volta para o atacante, exatamente como faz a Vantagem Reflexão. Adicionalmente, esse poder também funciona com qualquer magia ofensiva que normalmente ignora a Armadura do alvo (como a Lança Infalível de Talude). No demais, suas estatísticas são idênticas às de um escudo grande comum.

Manoplas de Tauron: este item mágico, que leva o nome do Deus da Força, é um par de manoplas de couro vermelho com algumas fitas metálicas. O usuário deste item recebe uma força superior, podendo somar um bônus de +1 à sua Força. Diferente do que acontece com armas mágicas, no entanto, estes bônus não fazem com que seu dano seja considerado mágico. Por outro lado, esta Força superior pode ser usada não apenas em combate, mas em outras situações, como para carregar e levantar peso.

Manto de Invisibilidade: um manto escuro que, quando colocado por uma criatura, a torna completamente invisível, como se tivesse conjurado a magia Invisibilidade sobre si mesma. O manto torna o usuário invisível e capaz de mover-se, mas não pode entrar em combate ou realizar qualquer ação agressiva, ou voltará à visibilidade (como a Magia Invisibilidade com Luz 4).

Medalhão de Lena: quando um portador desta jóia recebe dano e atinge 0 Pontos de Vida, o medalhão emite uma aura de cura que restaura imediatamente todos os PVs da vítima (mas não seus PMs). Contudo, uma vez utilizado, esse poder só pode voltar a funcionar após 24 horas.

Medalhão de Thyatis: na forma de uma ave fênix feita de ouro, esta jóia traz seu portador de volta da morte: quando este morrer, será instantaneamente ressuscitado na rodada seguinte, não importando a causa da morte ou as condições do corpo. No entanto, caso isso aconteça, a fênix de ouro se transforma em ferro comum e perde seu poder para sempre.

Medalhão de Wynna: trazendo a figura da Deusa da Magia, este item extremamente cobiçado permite ao portador gastar apenas metade dos PMs necessários para usar qualquer magia ou poder especial (sempre 1 PM no mínimo).

Aliados Conjurados

Eternizados pelas GFs, as Guardian Forces de Final Fantasy, estes Aliados são na verdade um tipo de magia. Quando utilizada, invoca uma criatura mágica que manifesta algum tipo de poder especial. Esse poder vai desde um ataque devastador, que atinge um ou mais alvos, a uma magia de cura ou proteção.

Um Aliado Conjurado não pode ser atacado ou afetado como uma criatura normal - ele apenas surge em cena, realiza sua mágica e desaparece no mesmo turno. Esse Aliado também não pode executar quaisquer outras tarefas, como fornecer informações ou transportar o grupo (a menos que seu poder especial seja justamente esse). Cada Aliado tem apenas um tipo de poder.

As formas como um Aliado Conjurado pode ser conquistado variam. Eles podem fazer parte do próprio personagem, como poderes ganhos com treino e esforço (ou seja, comprados com Pontos de Experiência). Ou podem ser invocados a partir de um item mágico, como um anel, varinha, estatueta ou carta de baralho. No entanto, Aliados Conjurados NÃO podem ser comprados como se fossem Vantagens, durante a criação do personagem - eles só podem ser obtidos em campanha.

Cada Aliado tem seu poder baseado em um dos seis Caminhos. O ataque de um Aliado é sempre considerado mágico. Uma Esquiva bem sucedida reduz sua Força de Ataque à metade.

Conjurar um Aliado conta como uma ação completa e consome um turno. Além disso, consome certa quantidade de Pontos de Magia: quanto maior o poder do Aliado, mais PMs serão necessários para invocá-lo.

Aliados Conjurados podem ser utilizados APENAS em situações de combate.

Avatares do Panteão

Estes são Aliados Conjurados baseados no mundo de Tormenta: são uma espécie de avatares temporários dos vinte deuses do Panteão. Sempre que um Avatar de Arton é conjurado, a imagem de seu respectivo deus surge nos céus de forma grandiosa, despejando sua magia sobre o campo de batalha.

Aventureiros podem conquistar de diversas maneiras (geralmente após uma longa e perigosa jornada) e pagando seu custo em Pontos de Experiência. Existe apenas um Avatar de cada, mas ele pode ser transferido para outra pessoa se o portador assim desejar. Caso o portador seja morto, o Avatar retorna ao local onde foi originalmente encontrado (e não, ele não volta para o portador caso este seja ressuscitado).

Logo após o nome de cada Avatar aparecem seu Caminho Elemental, o custo em PMs para a conjuração, o custo em PEs para conquistar o poder, e suas habilidades especiais.

Tanna-Toh: Luz, 5 PMs, 10 PEs; a Deusa do Conhecimento revela os atributos básicos (F, H, R, A, PdF, PVs e PMs atuais), Vantagens e Desvantagens de um único alvo, que tem direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Marah: Luz, 10 PMs, 15 PEs; a Deusa da Paz oferece FD+2 e imunidade total contra magias e efeitos prejudiciais (exceto aqueles que causam dano) até o final do combate.

Allihanna: Terra, 5 PMs, 20 PEs; a Deusa da Natureza invoca uma matilha de lobos que invade a cena e ataca cada adversário presente com FA=6+1d (Perfuração).

Valkaria: Terra, 5 PMs, 20 PEs; a Deusa da Ambição oferece FA+1 e FD+1 para um único aliado do conjurador, até o final do combate.

Tenebra: Trevas, 5 PMs, 20 PEs; a Deusa das Trevas invoca uma sombra mágica sobre um único alvo, impondo um redutor de FA-2 e FD-2 até o final do combate. A vítima têm direito a um teste de Resistência para negar o efeito.

Hyninn: Ar, 10 PMs, 20 PEs; o Deus dos Ladrões oferece um bônus de FD+1 e +3 em Esquivas para um aliado até o final do combate.

Grande Oceano: Água, 15 PMs, 20 PEs; o Deus dos Mares varre o campo de batalha com uma onda furiosa, atacando todos os adversários presentes com FA=15 (Água/Químico).

Azgher: Fogo, 10 PMs, 30 PEs; o Deus do Sol lança um raio de fogo sobre um único alvo e explode com FA=15+1d (Explosão). A vítima deve também fazer um teste de Resistência para não ser cegada (veja a magia Cegueira para mais detalhes).

Megalokk: Trevas, 10 PMs, 30 PEs; o cruel Deus dos Monstros invoca uma hidra negra com muitas cabeças, que ataca cada um dos adversários presentes com FA=12 (Perfuração).

Tauron: Terra, 10 PMs, 30 PEs; o Deus da Força oferece FA+2 e FD+2 para um único aliado do conjurador, até o final do combate.

Glórienn: Luz, 10 PMs, 30 PEs; a Deusa dos Elfos lança uma flecha certeira contra um único alvo com FA=15 (Perfuração).
Wynna: Água, 10 PMs, 30 PEs; a Deusa da Magia oferece Focus+1 para todos os magos aliados do conjurador, até o final do combate.
Keenn: Fogo, 15 PMs, 30 PEs; o Deus da Guerra oferece FA+3, FD-2 e imunidade total contra medo para todos os aliados do conjurador, até o final do combate.
Sszzaas: Trevas, 15 PMs, 30 PEs; o Deus Serpente exige que todos os adversários em cena façam um teste de Resistência. Aqueles que falharem são envenenados e começam a perder 2 PVs por turno, até serem curados ou até o fim do combate.
Lena: Água, 20 PMs, 30 PEs; a Deusa da Cura restaura todos os PVs em todos os aliados do conjurador, além de curar qualquer paralisia, envenenamento, doença ou cegueira que tenha sido recebido durante ESTE combate.
Lin-Wu: Fogo, 20 PMs, 30 PEs; na forma de um samurai, o Deus Dragão de Tamura ataca um único alvo com FA=30 (Corte).
Ragnar: Trevas, 20 PMs, 40 PEs; o Deus da Morte invoca uma horda de bugbears furiosos que invade a cena e ataca todos os adversários presentes com FA=20+1d (Corte).
Thyatis: Luz, 20 PMs, 50 PEs; o Deus da Ressurreição traz de volta à vida um aliado que tenha morrido durante este combate, e restaura todos os seus PVs.
Nimb: Trevas, 20 PMs, 60 PEs; o Deus do Caos despeja uma chuva de dardos sobre todos os adversários presentes com FA=30 (Contusão).
Khalmyr: Luz, 20 PMs, 60 PEs; o Deus da Justiça atinge um único alvo com sua espada Rumnam, com FA=50 (Corte).

Simbiontes

Um simbionte não é exatamente um objeto, mas sim uma criatura viva. Ela se aloja no corpo de outra criatura e, em troca de alimento, concede algum tipo de proteção ou poder especial.
Em quase todos os casos, extrair um simbionte é quase impossível. Uma vez que ele esteja unido ao hospedeiro, qualquer tentativa de arrancá-lo vai resultar na morte de ambos. Danos a um simbionte são extraídos diretamente dos Pontos de Vida do hospedeiro, e vice-versa.
Construtos e Mortos-vivos nunca podem possuir simbiontes.
Bioarmadura: após penetrar no corpo do hospedeiro através de um dardo, esta criatura se aloja no cérebro, provocando algum tipo de dano (ele recebe -3 pontos em várias formas de Insano, sendo que uma delas deve ser Furioso). Em troca, esse hospedeiro recebe a capacidade de transformar sua própria pele em uma fortíssima armadura orgânica, sendo que não apenas protege seu corpo – mas também aumenta sua força, habilidade e oferece outros poderes. A transformação é parecida com uma Forma Alternativa. Você pode ativar a Bioarmadura sempre que quiser, ou então se ficar nervoso ou ferido (e cair vítima da Fúria). Você pode voltar ao normal quando quiser, a menos que esteja sob efeito de Fúria.
Com a armadura ativada, você não pode ser sufocado e nem intoxicada por gases venenosos. Pode respirar debaixo d'água e em qualquer outro lugar onde exista oxigênio. Os outros poderes recebidos dependem da espécie da Bioarmadura:
- Vulgaris (F+1, A+2): não tem poderes especiais. Pode ser comprada como uma Vantagem de 0 Pontos.
- Araneus (F+1, H+1, A+1, Aceleração): enquanto durar a transformação, o usuário desta Bioarmadura pode escalar paredes como uma aranha (possui a magia Aderência, com Terra ou Luz 2, como uma habilidade natural, sem gastar PMs). Um sistema de garras e ventosas minúsculas se desenvolve em suas mãos e pés, permitindo que suba em superfícies lisas. O hospedeiro também se torna imune a venenos não-mágicos químicos e biológicos (mas não corrosivos). Essa imunidade funciona mesmo quando a armadura está desativada. Pode ser comprada como uma Vantagem de 1 Ponto.
- Gladius (F+2, H+1, A+2, Arma Especial Vorpal): o principal poder da Gladius é a capacidade de formar um par de longas garras queratinosas, parecidas com espadas, que ficam recolhidas em compartimentos nos antebraços e podem se distender a uma simples contração muscular. Elas atuam como uma Arma Especial Vorpal, baseada em Força/Corte (FA=F+H+1d). Pode ser comprada como uma Vantagem de 4 Pontos.
- Hydra (F+3, R+1, A+3, Superpoder de Regeneração): o hospedeiro desta armadura receberá uma espantosa capacidade de cura, capaz de regenerar inteiramente um braço ou perna perdidos (possui Superpoder de Regeneração, com Água ou Luz 2, como uma habilidade natural, sem gastar PMs). Esses poderes funcionam mesmo quando a armadura não está ativada. Pode ser comprada como uma Vantagem de 6 Pontos.
- Blastos (F+4, H+2, R+2, A+4, Ataque Especial): esta é a mais poderosa Bioarmadura conhecida. Em situações de emergência, abrindo suas placas peitorais, o hospedeiro pode expor órgãos especiais que permitem disparar um raio destruidor (Ataque Especial, PdF, Preciso, Perto da Morte). Pode ser comprada como uma Vantagem de 8 Pontos.
Braquiolampréia: um tipo macabro de enguia medindo um metro, este simbionte usa a boca redonda em forma de ventosa para se prender ao hospedeiro. A partir de então ela acrescenta 2 PVs ao total do hospedeiro e passa a funcionar como um Membro Extra (com todos os benefícios e problemas desta Vantagem).
Escorpião da Tempestade: parecido com um grande escorpião, este simbionte se prende ao antebraço e permite disparar pelo punho cargas de energia explosiva (não mágica). O tipo de dano é por Explosão, até um limite de PdF4. Contudo, cada disparo consome as energias do próprio hospedeiro, ao custo de 2 PMs para cada disparo.
Psinídeo: esta grande aranha de aspecto bizarro tem um abdome que lembra um cérebro humano. Ela se agarra à cabeça do hospedeiro e enterra as garras profundamente no crânio, até atingir o cérebro. Uma vez conectada, ela amplia imensamente as capacidades mentais do hospedeiro: ele recebe Genialidade e Telepatia.
Pterodraco: lembra uma grande concha com olhos telescópicos e asas membranosas. Ele se prende às costas do hospedeiro, se alimenta de sangue e, em troca, lhe dá poder de vôo (ou seja, Levitação).
Ao contrário da maioria dos simbiontes, que simplesmente pula e agarra a primeira criatura compatível ao alcance, o pterodraco só realiza a simbiose através de um ritual entre o futuro hospedeiro e a criatura - ou comunhão, como chamam alguns povos. Com o sucesso da comunhão, as duas criaturas passam a ser uma só. Qualquer dano ao pterodraco é extraído diretamente dos Pontos de Vida do hospedeiro, e vice-versa.
Visorg: esta criatura achatada lembra uma mão com dedos compridos e um grande olho no dorso. Ela se prende ao peito do hospedeiro, bem próxima do ombro, de modo que felizmente pode ser escondida com roupas comuns. Quando exposto (bastando abrir um pouco a camisa), o visorg concede ao usuário os Sentidos Especiais de Visão Aguçada, Visão de Raios-X, Infravisão e Ver o Invisível. O usuário pode, além disso, usar Detecção de Magia como uma habilidade natural (sem gastar PMs).

PODER DE GIGANTE E INFINITO

Este é um jogo feito para acomodar personagens poderosos. Podemos ver isso por suas Características, seus atributos básicos: 0 a 1 equivale a um humano normal, 2 equivale ao máximo permitido para humanos normais, e qualquer valor acima disso já é considerado inumano, ou super-heróico. Porém, mesmo as regras normais têm limites.
Elas aceitam seres poderosos "normais" (até onde isso existe). Isso geralmente inclui artistas marciais, lutadores de rua, aventureiros medievais, a maioria dos super-heróis...
Mas, quando começamos a atingir escalas mais cósmicas, as regras falham. Sim, escalas cósmicas. Digamos, o que podemos fazer quando um aparece um personagem com Força 60? E qual o efeito de uma Habilidade 10, 20 ou 40?

PODER DE GIGANTE

Esta é uma escala de poder própria para personagens MUITO poderosos. Ela se destina a duas situações: personagens com Características muito altas, ou personagens de tamanho gigante.
O Poder de Gigante é igual ao poder normal, mas multiplicado por dez. Então, se um personagem tem PdF normal 30, ele terá PdF3 em Poder de Gigante.
Poder de Gigante vale apenas para Força, Armadura, Poder de Fogo e Pontos de Vida (PVs são calculados de acordo com a Resistência e depois multiplicados por dez): Habilidade, Resistência e Pontos de Magia não são afetados, e continuam funcionando de forma normal.

Quando Usar?

A presença de personagens jogadores com Poder de Gigante será permitida única e exclusivamente pelo Mestre. Jogadores não podem ter acesso a esse poder; não existe nenhuma Vantagem que o ofereça, e ele também não pode ser comprado com pontos.
O Mestre diz quando os heróis podem ter Poder de Gigante. Isso é feito de três maneiras:
Aventuras Cósmicas: quando uma aventura ou campanha exige grande poder, o Mestre simplesmente determina que todos o possuem. Os jogadores fazem seus personagens de forma normal, pagando pontos, mas eles já começam com Poder de Gigante. (Naturalmente, o mesmo vale para seus inimigos...).
Condições Especiais: pode ser que algum fenômeno ou poder especial permita a um personagem (ou inimigo) aumentar seu poder, ou mudar de tamanho.
Assim fazem heróis como Ultraman e outros que ficam gigantescos. Essas mudanças são temporárias e, em geral, não podem ser controladas pelos personagens jogadores (mas vilões que tenham esse poder podem controlá-lo muito bem).
Máquinas: as regras permitem a um personagem jogador comprar um robô gigante; ele terá, automaticamente, Poder de Gigante por um custo normal em pontos. Mas a presença de Máquinas gigantes em uma aventura será autorizada apenas pelo Mestre.

Tamanho Gigante

"Tamanho gigante" não é uma medida lá muito exata. Esse termo se aplica a qualquer coisa MUITO maior que um humano. Em seriados japoneses essa diferença é clara: existem criaturas de tamanho normal e criaturas gigantescas, do tamanho de edifícios. Em geral, uma criatura é considerada "gigante" quando mede pelo menos 30m de altura, sendo este o "tamanho padrão" dos monstros gigantes japoneses.
Todos os gigantes, claro, possuem Poder de Gigante. Então, quando falamos de um robô gigante com F3, H6, R3, A3, PdF5 e 15 PVs, na verdade estamos falando de F30, H6, R3, A30, PdF50 e 150 PVs! Estes são os números que ele usaria ao enfrentar oponentes de poder e tamanho normais; seus números verdadeiros só serão usados contra outros gigantes.
Em mundos medievais, alguns dragões e outros monstros (como os gigantes) podem atingir grande tamanho mas não serão considerados "gigantes", pelo menos não em termos de dano. Suas Características são normais. (Contudo, alguns dragões poderosos têm Características tão elevadas que elas podem ser convertidas em Poder de Gigante).
Ao receber um ataque de um gigante, um personagem de tamanho normal recebe H+3 em tentativas de Esquiva.

Custos de Características Sobre-Heróicas

Personagens jogadores recém criados não podem ter Características acima de 5. Mais tarde, com Pontos de Experiência, eles podem comprar valores acima de 5 por um custo cumulativo de +2 pontos: 3 pontos para uma Característica 6; 5 pontos para 7; 7 pontos para 9, e assim por diante.

Isso é válido para Características até 10 (40 pontos). Acima de 10 os custos aumentam dramaticamente. Esses custos extras podem (ou não) ser levados em conta pelo Mestre quando ele constrói NPCs.
Embora sua Força, Armadura, Poder de Fogo e Pontos de Vida sejam dez vezes maiores, personagens que possuam Poder de Gigante NÃO pagam mais caro por esses atributos. Eles pagam o custo normal.
Eis os custos finais para Características elevadas:

Característica 5	5 pontos
Característica 6	8 pontos
Característica 7	13 pontos
Característica 8	20 pontos
Característica 9	29 pontos
Característica 10	40 pontos
Característica 11	60 pontos
Característica 12	90 pontos
Característica 13	130 pontos
Característica 14	200 pontos
Característica 15	300 pontos

... E assim por diante, sempre aumentando em +50% o custo anterior.

PODER INFINITO

No mundo de Tormenta e em muitos outros cenários existem deuses, ou outros "poderes superiores". Várias vezes, a descrição de algum personagem, artefato, criatura ou magia diz que "tal coisa é possível apenas para deuses" ou "tal coisa não pode ser realizada por mortais". Mas, afinal, o que define um deus? Como uma entidade recebe status divino? E quanto poder tem um deus?
Poder infinito, é claro.
E quanto é isso? Quase todos os jogos de RPG usam números para medir o poder de seus personagens.
Infelizmente, um número infinito não pode ser medido. Ele é representado pelo símbolo "∞". Nada de números. Então, sem números, vamos recorrer a regras para medir aquilo que não pode ser medido...

Força Infinita

Um personagem com Força Infinita pode provocar, com ataques corporais, QUALQUER quantidade de dano que desejar - limitado apenas por sua própria vontade. Ele teria também controle sobre sua Força de Ataque. Assim, você pode escolher atacar com FA1, ou 10, ou 100, ou 1000...
Qualquer ataque com Força que resulte em uma FA100 ou mais vai provocar ondas de choque. É um efeito parecido com o Ataque Especial: Área. Todas as coisas a até 10m do ponto de impacto sofrem metade do dano total. Dobre a distância e reduza o dano à metade a partir desse limite. Exemplo: um golpe com FA2000 vai causar dano de 1000 a até 10m, 500 a até 20m, 250 a até 40m, 125 a até 80m e assim por diante. Como se vê, alguém com Força Infinita precisa moderar essa força ou pode acabar com o planeta inteiro...
Uma Força Infinita permite também levantar ou mover QUALQUER objeto material, como edifícios, montanhas, ilhas e até planetas. Em uma campanha mais realista, o Mestre pode acrescentar certas complicações: prédios tendem a desmoronar quando suspensos por algo tão pequeno quanto um homem; planetas como Júpiter e estrelas são gasosos, não podendo ser movidos pela força; e assim por diante.

Habilidade Infinita

Habilidade representa destreza. Então, com uma Habilidade Infinita, você NUNCA comete erros de coordenação motora e NUNCA erra um ataque.
Caso tente uma manobra de Ataque ou Tiro Múltiplo, mesmo que você não possua essas Vantagens, pode fazer um número ilimitado de ataques por turno.
Seus primeiros 100 ataques acertam automaticamente, sem testes. A partir de então você faz testes de Habilidade para cada dez ataques extras - errando e parando apenas com um 6.
Habilidade, em conjunto com Resistência, também representa sua velocidade. Um personagem que tenha R e H infinitas pode viajar a QUALQUER velocidade, atingindo qualquer ponto do universo em menos de um segundo. Caso sua Resistência não seja infinita, sua velocidade máxima será limitada pela Habilidade.
Uma vez que a Habilidade também representa inteligência e competência, quem possui uma Habilidade Infinita NUNCA comete erros. Ao usar qualquer Perícia, nunca precisa rolar o dado -será automaticamente bem sucedido.
A única exceção são as Perícias que não possui: para testes difíceis, personagens normais são proibidos de fazer testes. Com Habilidade Infinita você pode fazer o teste, e só falha se tirar 6.

Resistência Infinita

Um personagem com Resistência Infinita nunca pode ser destruído. Ele pode sofrer dano, mas esse dano regenera tão rapidamente que não faz diferença alguma. Além disso, seus Pontos de Vida também são infinitos...
Uma Resistência Infinita também torna você imune a qualquer tipo de gás, veneno, ácido, radiação, magia ou poder telepático. Você nunca se cansa, nunca precisa comer, dormir ou respirar, e pode sobreviver no vácuo ou qualquer outro tipo de ambiente. Você nunca precisa fazer testes de Resistência, exceto contra magias ou maldições rogadas por um deus maior ou outra entidade de poder infinito, mas mesmo assim vai falhar com um resultado 6.

Armadura Infinita
É quase o mesmo que ter uma Resistência Infinita, porque você NUNCA pode ser afetado por ataques de qualquer tipo, normais ou mágicos. Também pode sobreviver no vácuo e em qualquer ambiente hostil (mas ainda precisa dar um jeito de respirar).
Você também possui uma forma especial de Reflexão: quando recebe qualquer ataque baseado em PdF, pode devolver esse ataque contra o atacante com acerto automático (sem a necessidade de testes) ou contra qualquer outro alvo (com um teste de Habilidade).
Infelizmente, qualquer ataque, magia ou dano que ignore Armadura (como A Lança Infalível de Talude, por exemplo) PODE atingir você.

Poder de Fogo Infinito
Como acontece com a Força, um personagem com Poder de Fogo Infinito pode provocar, com PdF, QUALQUER quantidade de dano que quiser. Também teria controle sobre esse dano, em dados, podendo escolher uma Força de Ataque 1, ou 10, ou 100 e assim por diante.
Como também ocorre com a Força, um ataque com PdF que resulte em dano igual a FA 100 ou mais vai provocar ondas de choque. Todas as coisas a até 10m do ponto de impacto sofrem metade do dano total. Dobre a distância e reduza o dano à metade a partir desse limite.
Não há limite para a distância que um disparo com PdF Infinito pode atingir. A velocidade do disparo será determinada pela Habilidade do atirador, como se fosse sua própria velocidade máxima (mas sem a necessidade de ter Resistência igual).

Magia Infinita
Magia Infinita? Sim, isso também é possível. Ter um valor ilimitado de Focus em um (ou mais de um) dos Caminhos: Água, Ar, Fogo, Luz, Terra ou Trevas.
Um conjurador com Focus Infinito não precisa gastar PMs para realizar suas mágicas. Não há limite de alcance, mesmo para magias de toque (exceto o alcance visual). Não há limite de duração, mesmo para magias sustentáveis. Além disso, uma vítima de suas mágicas nunca tem direito a testes de Resistência para negar o efeito (exceto no caso de uma Resistência Infinita, que vai falhar apenas com um resultado 6).
Perceba que possuir Focus Infinito não quer dizer, necessariamente, que você conheça todas as magias existentes. A menos que aprenda essas magias de outras formas, você só terá as Magias Iniciais. Usada com Focus Infinito, cada uma terá efeitos próprios:
Ataque Mágico: permite atacar com qualquer FA desejada, da mesma forma que Força e Poder de Fogo. Também da mesma forma, um Ataque Mágico que resulte em FD 100 ou mais provoca ondas de choque.
Aumento de Dano: com Focus Infinito, esta magia tem como efeito máximo um aumento de FA+100 em outra fonte de dano.
Cancelamento de Magia: cancela instantaneamente qualquer tipo de magia, até mesmo aquelas de duração permanente.
Corpo Elemental: oferece todos os poderes e efeitos extras por Focus elevados, sem limite de duração.
Criatura Mágica: permite criar e manter uma criatura com nível até 100 em suas Características (F, H, R, A, PdF). Essa criatura pode se afastar do conjurador a qualquer distância e não precisa ser controlada pessoalmente pelo conjurador (mas ele pode fazê-lo se assim quiser).
Cura Mágica: pode curar qualquer quantidade de PVs. Mas, para isso, você ainda precisa de Clericato (ou status divino) ou Medicina.
Cura Sagrada: idem, mas apenas para outras criaturas (nunca em si mesmo). Exige que você seja um Paladino (ou um deus com paladinos).
Detecção de Magia: detecta qualquer tipo de magia (até mesmo criaturas mágicas, como magos, mortos-vivos, dragões...) em qualquer lugar dentro do alcance visual.
Identificação de Magia: permite identificar todas as propriedades de qualquer item mágico de uma só vez.
Força Mágica: oferece Força Infinita.
Ilusão: permite criar uma ilusão de qualquer tamanho, em qualquer lugar (dentro do alcance visual), em movimento.
Invisibilidade: permite tornar invisível qualquer objeto, de qualquer tamanho, em qualquer lugar (dentro do alcance visual), em movimento.
Proteção Mágica e Proteção Contra o Elemento: ambas oferecem Armadura Infinita.
Telecinese: permite movimentar com a mente qualquer objeto ou criatura, podendo atacar com FA 100.
Transporte: permite viajar a QUALQUER velocidade, atingindo qualquer ponto do universo em menos de um segundo, como se você tivesse Habilidade e Resistência Infinitas.
Qualquer outra magia, quando lançada com Focus Infinito, terá um efeito máximo equivalente a Focus 100. A magia Megalon, por exemplo, faria uma criatura ter seu tamanho aumentado em 5000% (um homem com 1,80m ficaria com mais de 90m de altura), F+100, R+100 e PdF+100.
Quaisquer outras exigências para magias ainda devem ser obedecidas. Assim, mesmo com Focus Infinito em Luz, Terra e Água, você não poderá usar Ressurreição caso não tenha Clericato.

Poder dos Deuses...

No mundo de Tormenta, "deuses" podem ser classificados em cinco categorias:

Divindades Menores: qualquer personagem ou criatura feita com mais de 200 pontos. Além disso, para ser considerada um deus, deve também possuir uma ordem de clérigos ou devotos (no mínimo 1000 deles) que a reconheçam como sua divindade (Repare que os magos Vectorius e Talude de Tormenta, que têm respectivamente 223 e 225 pontos, até poderiam ser divindades se tivessem seu próprios devotos. Mas ambos têm suas razões particulares para não desejar esse título: o primeiro, por não acreditar em deuses; o segundo, por devoção a Wynna, a Deusa da Magia).

Divindades menores podem ser derrotadas por mortais, mas nunca totalmente destruídas. Elas sempre retomam mais tarde. Um deus menor só pode ser destruído por outro deus menor, um avatar ou algum poder superior.

Divindades Maiores: em Arton, são os vinte deuses do Panteão. Um deus maior pode ter valores infinitos em qualquer de suas Características (F, H, R, A, PdF e Focus), mas pode manter apenas quatro de cada vez. Todas as outras terão valor 100. Exemplo: Khalmyr pode decidir ter F∞, H∞, R∞, A100, PdF100, Luz∞ e Focus 100 em todos os outros Caminhos. Esses atributos podem ser trocados livremente, conforme o desejo do deus.

Essa escolha de quais poderes são infinitos é vital nos complicados conflitos entre os deuses.

Digamos que, por um momento, Khalmyr troque sua R∞ por R100 para fortalecer alguma outra Característica ou Focus. Nesse momento ele estaria vulnerável - um ataque com Força Infinita feito por Keenn venceria facilmente sua R100. Por isso os deuses tomam muito cuidado uns com os outros...

Divindades maiores possuem, automaticamente, todas as exigências para lançar qualquer magia (na verdade, talvez elas tenham INVENTADO a própria magia!). Elas nunca podem ser derrotadas por mortais (mesmo que estes possuam Poder Infinito), nem por deuses menores. Podem ser destruídas apenas por outros deuses maiores ou entidades cósmicas.

Avatares: um avatar é a forma física que um deus utiliza para caminhar sobre o mundo sem ser reconhecido. Apenas divindades maiores têm direito a invocar um avatar; divindades menores não podem fazê-lo.

A aparência exata do avatar depende de cada deus, mas ele geralmente se parece com uma pessoa ou animal comum. É impossível detectar sua verdadeira identidade por meios mundanos, ou mesmo meios mágicos – a menos que o próprio avatar assim deseje.

Avatares são quase invencíveis, com certeza as criaturas mais poderosas sobre o mundo – cada um deles tem quase o mesmo poder de uma divindade menor, ou mais! Eles têm todos os poderes de um clérigo ou paladino de seu respectivo deus, e não consomem PMs para realizar magias. Avatares de deuses que permitam armas vão possuir uma Arma Especial muito poderosa.

Na presença de um avatar, todos os clérigos e outros servos de seu respectivo deus recebem temporariamente +1 em Habilidade, Resistência e Armadura (mas apenas quando o avatar se revela abertamente). Um avatar pode curar ferimentos, maldições, regenerar partes perdidas e ressuscitar os mortos livremente.

Qualquer inimigo da divindade que o avatar representa com R2 ou menos ficará paralisado ou fugirá à simples visão do avatar, durante 1dx10 minutos. Criaturas acima de R2 podem fazer um teste de R-2 para ignorar esse efeito. Qualquer ataque bem sucedido contra um avatar (que cause dano) obriga o atacante a fazer um teste de R-2: sucesso causa 20 pontos de dano; falha resulta em morte automática.

Mesmo com todo esse poder, ocasionalmente um avatar é destruído. Sua destruição não vai matar, ferir ou mesmo prejudicar a divindade – ela será capaz de criar outro em poucos dias. Um confronto entre simples mortais e um avatar vai resultar invariavelmente em derrota ou humilhação para eles, não importa quanto poder possuam.

- Características: F6-20, H7-10, R7-30, A10-30, PdF5-50 (não excedendo 90 na soma total).

Arma Especial: todo o avatar tipicamente carrega uma arma mágica (em geral a mesmo utilizada por seu deus) com as seguintes qualidades: Ataque Especial, Retornável, Sagrada (ou Profana), Veloz e Vorpal.

- Clericato ou Paladino: todo avatar possui uma destas duas Vantagens, mas apenas para efeito de satisfazer exigências para lançar magias.
- Imortal: quando destruído, um avatar será recriado por sua divindade em alguns dias ou semanas.
- Invulnerabilidade: um avatar é imune a todos os tipos de ataques ou armas (exceto armas mágicas com Focus 3 ou mais, ou Arma Especial), fogo, frio, eletricidade, ácido, veneno e doenças, mágicas ou não; ele também não pode ser afetado por nenhum tipo de magia, medo ou psiquismo realizado por mortais.
- Levitação: avatares podem voar com velocidade normal e máxima definidas apenas por sua Habilidade. Eles nunca se cansam, não sendo restritos por sua Resistência para determinar a velocidade de viagem.
- Magias: avatares têm Focus 10-16 em todos os Caminhos, e tipicamente conhecem todas as magias permitidas para seus Focus, incluindo aquelas consideradas raras ou lendárias. Eles não gastam PMs para lançar magias (seus PMs são empregados para manobras especiais).
- Sentidos Especiais: avatares possuem todos os Sentidos Especiais. Ao fazer teste de Perícias, em situações que envolvem perceber coisas através desses sentidos, a dificuldade do teste cai uma graduação. Por exemplo, uma

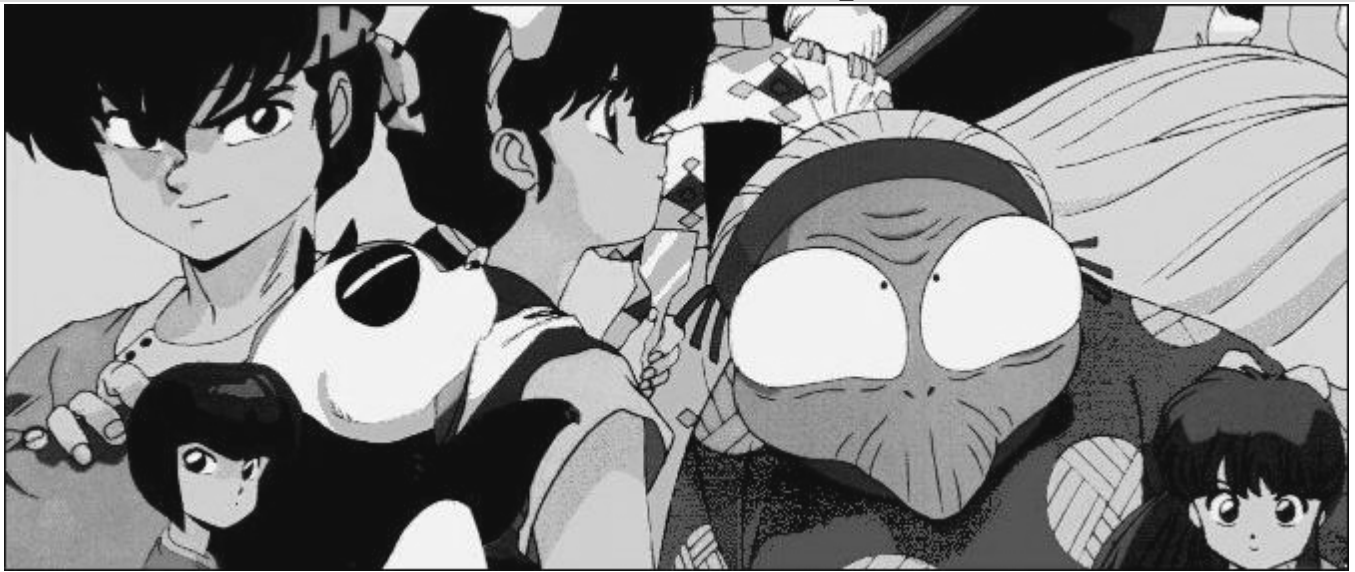
Tarefa Difícil será considerada Normal, e qualquer tarefa Normal será Fácil.
- Telepatia: avatares podem tentar ler a mente de alguém que consigam ver. A vítima tem direito a um teste de Resistência para evitar. Em combate, o avatar gasta 1 PM para cada utilização.
- Teleporte: avatares podem teleportar-se livremente para lugares que estejam à vista, ou para lugares que não possam ver com um teste de Habilidade. A distância máxima que podem atingir é igual a 10xH em metros.
Entidades Cósmicas: no mundo de Tormenta elas são o Nada e o Vazio, os pais criadores do Panteão.
Uma entidade cósmica tem valores ilimitados em todas as suas Características e Focus, o tempo todo. É impossível destruir uma delas. Nem mesmo outra entidade igual poderia fazê-lo.

...e Semideuses!

Vitória, a estrela da mini-série em quadrinhos Victory, diz possuir metade de um poder infinito. Mas a metade de um número infinito será outro número infinito. Na verdade, como semideusa, isso é apenas uma forma de dizer que ela tem metade do poder de seu pai divino.
Um semideus é o filho de um deus maior (em sua forma de avatar) com um(a) mortal. Essa criatura especial terá valores infinitos em duas Características, 0-30 nas demais (não excedendo 60 na soma total) e 0-10 em Focus (não excedendo 30). Semideuses nunca podem trocar seus atributos infinitos (eles serão imutáveis), e nem ter Focus Infinito. Também não podem ter seus próprios clérigos ou devotos - pois eles seriam, na verdade, devotos de seu pai divino. Filhos de divindades menores não são considerados semideuses, nem recebem qualquer poder ou status especial.
Semideuses são, automaticamente, clérigos ou paladinos de seu próprio pai (a menos que, por algum motivo, esse pai decida abandoná-lo ou esteja fora de alcance). Sem isso, não podem usar magias divinas ou poderes concedidos para clérigos. Vitória não foi capaz de ressuscitar uma pessoa, porque estava distante de seu pai (e Ressurreição é uma magia que exige Clericato).

O Dilema

Desnecessário dizer, um poder infinito nunca pode ser possuído por personagens jogadores. O Mestre pode, em raríssimas ocasiões, colocar um poder infinito à disposição de um ou mais personagens jogadores durante um curto período de tempo - só por diversão, para ver o que acontece. Mas isso precisa ser muito bem planejado. Até mesmo NPCs com poder infinito devem ser usados com máximo cuidado.
Quer saber o motivo? Ok, então agora temos uma porção de deuses e semideuses com um punhado de poderes inesgotáveis cada um. Mas o que acontece quando um poder infinito enfrenta outro?! Isso é algo parecido com um antigo dilema da Física - o que acontece quando uma força irresistível se choca contra um objeto irremovível? Se uma Força Infinita colide com uma Armadura Infinita, qual vence? Esse é o problema com um número sem fim.
Se você divide pela metade, ele continua infinito. Se divide por um milhão, um bilhão, um zilhão, ele continua infinito. Se soma 1.000 pontos à Força Infinita e tira 1.000 pontos da Armadura Infinita, nada vai mudar. Ambas continuam infinitas.
Em jogo, podemos considerar que as duas simplesmente se cancelam. Também pode ser que, no caso de qualquer pequena diferença (digamos, $R\infty$ contra $F\infty+1$), a balança é desequilibrada e uma das duas vence.
Mas a resposta verdadeira é: ninguém sabe.

O Mestre

Em muitos pontos deste livro você vai encontrar referências ao "Mestre", como se ele tivesse algum tipo de poder supremo sobre o jogo.
Pois é exatamente assim.
Antes de começar o jogo, um jogador deve ser escolhido como Mestre. Ele é um tipo especial de jogador. O Mestre comanda a aventura, propõe o desafio que deve ser enfrentado pelos outros jogadores.
Se o RPG fosse um videogame, o Mestre seria o console, o aparelho em si. O Mestre cria o mundo de aventuras onde vivem os heróis. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra o jogo na tela da TV. O Mestre também controla os inimigos que enfrentam os heróis.
A palavra do Mestre é final, não pode ser questionada. Tudo que ele diz se torna real no mundo imaginário do jogo. Ele pode contrariar as regras que estão nesta revista - uma regra só existe quando o Mestre permite. Ele pode até inventar suas próprias regras no meio do jogo!
Sempre que um jogador tenta fazer algo com seu personagem, o Mestre diz se ele conseguiu ou não.
O Mestre diz como ele deve realizar sua ação, como jogar os dados, que resultado precisa conseguir... coisas assim.

Dever Importante

Ser Mestre é divertido, mas não é fácil. O Mestre tem mais trabalho que os outros jogadores. Ele deve conhecer todas as regras -até para quebrá -las.
Também é o Mestre que ensina o jogo para o resto do grupo. Portanto, o Mestre precisa ler este livro do começo ao fim e entender como o jogo funciona.
O Mestre também inventa as aventuras. Qualquer aventura pode ser modificada ou alterada pelo Mestre se ele achar necessário - trocando personagens, mudando seus poderes, acrescentando ou removendo coisas... essas mudanças podem ser necessárias para tornar a aventura mais adequada a seu grupo de jogo.
Outro papel importante do Mestre é definir o mundo da aventura, ou cenário de campanha. O Mestre decide qual será o gênero (fantasia medieval, ficção espacial, super-heróis, torneios...) e que coisas combinam ou não com esse gênero. Ele vai esculpir o mundo da aventura como achar conveniente, seja inventando tudo, seja se baseando em um cenário já existente. Para isso, embora sua palavra seja final, o Mestre geralmente se baseia um pouco nas preferências dos outros jogadores - afinal, o mundo da aventura deve ter atrativos para eles.
Não é preciso que o Mestre seja sempre a mesma pessoa. É interessante que cada jogador do grupo tente ser Mestre pelo menos uma vez.

Segredo

Quando os jogadores rolam os dados, devem fazê-lo abertamente sobre a mesa, diante de todos. O Mestre não precisa fazer isso; se quiser, ele pode jogar os dados em segredo, atrás de um livro aberto ou um escudo (uma folha de papelão dobrada, em pé sobre a mesa).
O Mestre faz isso para evitar que um resultado indesejado dos dados atrapalhe a aventura. O que acontece, digamos, se um inimigo comum tem sorte e consegue um ataque capaz de derrubar um personagem jogador logo no primeiro turno? O Mestre poderia evitar isso apenas mentindo sobre o resultado do dado, dizendo que sua Força de Ataque foi menor.
O contrário também pode acontecer. Um jogador pode ter muita sorte e fazer um ataque capaz de derrubar rapidamente o chefe final. Essa última batalha precisa ser dramática -então o Mestre deveria tentar fazê -la durar. Para isso, bastaria rolar em segredo a Força de Defesa do inimigo e anunciar um resultado maior que o verdadeiro.
Quando faz uma jogada em segredo, o Mestre nunca precisa revelar o resultado -nenhum jogador tem o direito de exigir isso. Por outro lado, o Mestre deve sempre tentar manter o mistério: os jogadores nunca devem notar quando ele está escondendo algo.

Em Nome da Diversão

O Mestre não joga CONTRA os outros jogadores. Ele não joga para ganhar. Se fizesse isso, os outros não teriam chance - porque o Mestre tem o poder de um deus! Então, se ele diz que um meteoro cai dos céus e fulmina o grupo de heróis inteiro, isso realmente acontece no mundo da aventura. Nenhuma regra ou jogada de dados pode impedir o Mestre de fazer esse tipo de coisa.
Mas assim o jogo não teria graça!
O Mestre precisa ser justo, como um juiz ou árbitro. Seu papel é colocar o desafio no caminho dos outros jogadores. Ele é como um escritor de livros ou um roteirista de cinema, criando uma história emocionante para que todos se divirtam. Esse é o objetivo de qualquer partida de 3D&T.
Acima de tudo, o Mestre deve ter bom senso e sabedoria.

Se um jogador tenta uma coisa sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de conseguir são maiores. O Mestre pode apenas dizer "você consegue" ou facilitar seu teste quando ele joga o dado. Por outro lado, se o jogador tenta algo difícil ou absurdo – como forçar a mesma porta com um palito de sorvete! -, então o Mestre diz que é impossível ou torna o teste muito mais difícil.

Vigilância

Quando os jogadores constroem seus próprios personagens, o Mestre deve acompanhar todo o processo com muita atenção.

Um jogador experiente pode fazer malabarismos com os números e criar personagens superpoderosos, capazes de desequilibrar o grupo e estragar a aventura. Não importa se o jogador seguiu todas as regras - o Mestre pode proibir qualquer personagem que achar inadequado. Para isso, se necessário, pode adotar uma ou mais entre as seguintes regras:

- Elaborar uma lista de Vantagens, Desvantagens e manobras especiais permitidas em sua aventura.
- Cada personagem deve ter pelo menos uma Perícia e também uma Vantagem inútil ou quase inútil em combate (Memória Expandida, Mestre, Patrono, Sentidos Especiais...).

AVENTURAS E CAMPANHAS

A frase "vamos jogar uma aventura?" pode parecer estranha, mas apenas para quem não está acostumado ao exótico vocabulário RPGista. Em RPG, uma aventura é o mesmo que uma história.

Uma aventura não é o mesmo que uma partida ou sessão de jogo: uma partida geralmente tem início quando o Mestre e os jogadores se reúnem à volta da mesa com seus dados, livros e fichas de personagem, e termina quando eles vão embora. Mas nesse meio tempo uma aventura poderia estar começando, continuando ou terminando.

É como se fosse uma grande história dividida em capítulos, sendo interrompida porque o tempo acabou e para que o grupo continue outro dia.

Exatamente como nos quadrinhos de super-heróis: muito raramente temos chance de ler uma história completa do Batman ou Homem-Aranha em uma única revista - ela se estende em várias partes.

Em RPG existem aventuras curtas, que os jogadores conseguem completar em apenas uma tarde; ou muito longas, repletas de túneis, labirintos e passagens secretas, que podem exigir muitos meses para serem solucionadas. Mas elas têm pelo menos uma coisa em comum: todas as aventuras têm fim.

Melhor que os Games

Então o que acontece quando uma aventura termina? Uma conseqüência comum é que os aventureiros sobreviventes ficam mais poderosos. Em 3D&T, como em quase todos outros os RPGs, o Mestre recompensa os heróis bem sucedidos com Pontos de Experiência -que o jogador pode usar para comprar mais poderes, vantagens ou habilidades para seu personagem.

Ora, se os heróis agora são mais poderosos, então os jogadores vão querer usá-los de novo! Uma coisa frustrante nos videogames é justamente isso: você termina um jogo muuuito longo, seu personagem acumula montes de poderes, itens e magias, então derrota o vilão final... e o jogo acaba. Fim. Você não pode mais usar aquele herói para nada.

No RPG não é assim. O grupo sempre pode jogar outra aventura, e outra, e outra, sempre com heróis mais fortes e desafios ainda maiores. A melhor coisa é que esses personagens não acumulam apenas poder, tesouros e itens mágicos -eles também fazem história. Seus erros e acertos passados ficam marcados.

Assim, aos poucos, o mundo imaginário dos jogadores vai se tornando mais complexo. Os eventos se sucedem e tornam-se parte de uma história maior. O irmão do vilão Jkwlxts, morto pelos heróis durante a primeira aventura, pode aparecer para se vingar. Aquela tribo de orcs que os aventureiros expulsaram voltou com reforços. Surge o cadáver da moça cujo sangue saciou a fome daquele vampiro que os heróis deixaram fugir. E o demônio que fez um pacto com um dos membros do grupo três aventuras atrás ressurge para exigir seu pagamento.

Quando esse tipo de coisa acontece, quando as aventuras se encaixam umas nas outras para formar uma grande saga, então temos aquilo que os RPGistas chamam "campanha".

Jogando para Sempre!

Aventuras têm começo, meio e fim.

Campanhas, por outro lado, podem durar indefinidamente.

Uma campanha é a história completa dos heróis, desde sua primeira aventura. Alguns podem ter morrido, outros novos apareceram, mas quase tudo gira em volta do grupo. Muitos RPGistas jogam campanhas sem ao menos desconfiar que estão fazendo isso. Eles terminam aventura e depois começam outra, no mesmo mundo, com os mesmos personagens.

A mais longa campanha de que se tem notícia começou nos EUA, na cidadezinha de Minnesota, por volta de 1974 ano em que surgiu Dungeons & Dragons, o primeiro RPG do mundo. Composto por Dave Arneson, um dos inventores do jogo, e alguns amigos, dizem que o grupo continua dando andamento à campanha até hoje!

Claro que jogar uma campanha exige compromisso e regularidade. O normal é que os jogadores se reúnam uma vez por semana (a escolha tradicional são as tardes de sábado ou domingo) para jogar durante três, quatro horas ou mais. A campanha costuma ficar prejudicada quando os jogadores faltam ou quando o grupo não pode se reunir com freqüência, pois fica difícil manter o ritmo.
Jogar campanhas é fascinante e envolvente -é quase como ter uma outra vida, em uma realidade diferente. Mesmo assim, há quem prefira jogar aventuras fechadas em vez de campanhas. A vantagem disso é que o grupo sempre pode jogar em mundos diferentes, ou com personagens diferentes, ou ambos.

OS PERSONAGENS DO MESTRE

RPG é um jogo de interpretar personagens.
Cada jogador faz o papel de um herói aventureiro, o protagonista de uma grande aventura. No entanto, grandes aventuras não são feitas apenas de heróis; elas também envolvem aliados, ajudantes, vítimas indefesas, inimigos... e vilões, é claro! Sem estes personagens secundários nunca teríamos uma boa história -e o RPG é, acima de tudo, um jogo de contar histórias.
Mas, se os jogadores interpretam os heróis, então quem faz o papel dos personagens secundários? É o Mestre. Ele não tem seu próprio herói aventureiro, mas controla TODOS os outros personagens do mundo da aventura.
Em alguns jogos estes personagens são apropriadamente chamados de PdMs (Personagens do Mestre). Mas em quase todos os outros jogos eles recebem o nome de NPCs, que vem do inglês Non-Player Characters, Personagens Não-Jogadores.
E quem são esses tais NPCs? São todos os OUTROS caras que os heróis encontram pelo caminho, sejam bons ou maus. Desde o inofensivo velho louco da taverna, que aparece contando histórias sobre tesouros e monstros, até o poderoso lorde feiticeiro que cavalga um dragão negro e comanda hordas de mortos-vivos - todos são NPCs. O taverneiro que tenta evitar brigas em seu estabelecimento, o clérigo que cuida do templo local, o grupo de assaltantes goblins, o conjurador misterioso que resolve acompanhar o grupo... NPCs, cada um.
Você consegue pensarem uma boa aventura sem a participação deles?
Jogar com os NPCs é uma das coisas que torna divertido ser Mestre - você não tem apenas u m personagem, mas vários! Controla suas ações, imagina o que eles fariam e como agiriam diante dos heróis.
O Mestre também vai conversar com os jogadores como se fosse ele mesmo um personagem.
Para ficar mais real, ele pode mudar a voz quando fala pelo NPC.

Como são Feitos?

Quais as diferenças entre um personagem jogador (também conhecido como PC, Player-Character) e um NPC? Não muitas, na verdade.
NPCs são feitos com as mesmas regras básicas que os PCs. Eles têm as mesmas cinco Características básicas, por exemplo. Também podem ter as mesmas Vantagens, Desvantagens, Perícias e Magias.
Então, para fazer um NPC, em geral o Mestre deve preencher para ele uma Ficha de Personagem, da mesma forma que um jogador faria. Mas nem sempre é assim. NPCs de menor importância não precisam ser descritos em detalhes - o Mestre não precisa definir as habilidades de combate da doce mocinha que vem pedir socorro aos heróis! Na verdade, um bom Mestre pode lidar com montes de NPCs interessantes sem precisar calcular números para nenhum deles!
NPCs são construídos com as mesmas regras usadas para os personagens jogadores, sim -mas o Mestre NÃO precisa seguir todas elas. Um NPC não precisa pagar pontos, por exemplo: o Mestre simplesmente lhe dá as Características, Vantagens e Desvantagens que desejar. Claro que isso permite ao Mestre criar personagens extremamente poderosos -mas, como já foi dito, um Mestre não joga para ganhar.
Se ele constrói um NPC poderoso, deve ser porque a aventura assim exige.
Um NPC também pode ter habilidades, poderes ou fraquezas únicas, que não existem para personagens jogadores. O Mestre poderia, digamos, inventar um vilão totalmente imune a magia, EXCETO mágicas de Terra. Nenhuma Vantagem permite que personagens jogadores tenham um poder assim, mas isso não impede o Mestre de fazê-lo.
Isso também acontece com os monstros, pois eles costumam ter poderes estranhos que um aventureiro raramente terá (o sopro de fogo do dragão, o olhar petrificante da medusa, o toque gélido de um morto-vivo...).
Os jogadores geralmente não sabem - ou não precisam saber -tudo sobre os monstros, mas os Mestres devem.
À primeira vista isso pode até parecer meio injusto para os jogadores, mas não é: lembre-se, o Mestre NÃO joga contra os outros. Ele tem o papel de tornar a aventura interessante, e usar personagens únicos e exóticos faz parte disso. Qualquer Mestre pode ignorar todas as regras e criar um mago-guerreiro vampiro ninja indestrutível, capaz de transformar os heróis em mingau... mas que graça isso teria? Para ser mesmo interessante, esse vilão deveria ter um ponto fraco que os heróis precisariam descobrir antes de lutar com ele.

Secundários, mas Importantes!

Quando o Mestre usa uma aventura, vai encontrar ali todos os NPCs importantes -uma aventura nunca é comple ta sem eles. E quando inventa sua própria aventura, ele mesmo deve criar esses NPCs.
Mexer com NPCs é uma das coisas mais interessantes em ser Mestre. Enquanto cada jogador tem um único herói, o Mestre tem à disposição montes de personagens diferentes. Mesmo que eles nunca sejam tão importantes quanto os próprios heróis, mesmo que sejam simples personagens secundários e coadjuvantes... sempre será muito, muito divertido lidar com NPCs!

MUNDOS DE CAMPANHA

Em vários pontos deste livro você encontra o termo "mundo da aventura". Entre RPGistas experientes, isso também é conhecido como "cenário de campanha".
Um cenário de campanha é simplesmente um mundo ficcional, o lugar imaginário onde a aventura acontece. O cinema, literatura, TV, quadrinhos e games estão repletos desses mundos de fantasia, cada um com seus próprios heróis e vilões: desde a Terra-Média de O Senhor dos Anéis, que serviu como inspiração para quase todas as histórias de fantasia medieval, até a Era Hiboriana de Conan, a Gotham City de Batman, os universos futuristas de Star Trek e Star Wars...
Todos estes "lugares" são mundos ficcionais. A maioria deles são parecidos com o mundo real, exceto por pequenas diferenças (como na maioria dos filmes e quadrinhos de super-heróis).

Outros podem ser como a Terra que conhecemos, mas com alguma diferença marcante - dominado por corporações como em Robocop, ou cheio de alienígenas escondidos como em Arquivo-X. Muitas vezes as diferenças são tantas e tão grandes que fica difícil reconhecer esse mundo como a Terra: Pokémon e Dragon Ball Z são bons exemplos.
Ou então esse mundo pode ser completamente alterado: outra época, outro planeta, outra realidade -como todos os mundos de fantasia medieval tão populares no RPG.
Quem decide o que existe ou não nos mundos ficcionais são seus autores. Akira Toriyama, o criador de Dragon Ball Z, decidiu que na Terra existem cães, gatos, tigres e outros bichos circulando pelas ruas entre os humanos, sobre duas pernas e vestindo roupas. Claro que na Terra real isso não existe, mas e daí?

Mostrando a Realidade

Em RPG não é diferente. Aquilo que existe ou não existe no mundo de campanha é determinado pelo Mestre. Como se fosse um deus, ele decide como é a realidade nesse mundo. E assim como um autor de quadrinhos ou desenho animado tenta mostrar ao público como é seu mundo, é dever do Mestre explicar aos jogadores como é o cenário de campanha - ou, pelo menos, aquilo que eles precisam saber.
Se o RPG fosse um videogame, o Mestre seria o console, o aparelho em si. Um videogame coloca na tela de TV os cenários, personagens, mapas, arenas de luta e tudo o mais. O Mestre faz o mesmo com palavras -ele descreve a cena para os jogadores. Ele faz isso falando de forma dramática, dizendo coisas como: "O cheiro da morte atinge vocês quando penetram na Caverna dos Trolls; quando seus olhos se acostumam à escuridão, revelam-se vários esqueletos espalhados em meio à imundície -e um tipo de rosnado animalesco parece chegar do fundo da caverna..."
É verdade que isso exige certo talento: um bom Mestre precisa ser como um narrador, ou até como um bardo. Ele consegue transmitir para os jogadores o clima, as imagens, a sensação de estarem ali. Usando a imaginação dos jogadores, ele os coloca "dentro" do mundo da aventura.
Para fazer isso direito, o Mestre deve evitar falar em regras. Por exemplo, quando um zumbi inimigo perde quase todos os seus Pontos de Vida graças ao ataque de um dos personagens jogadores, não diga "ele perdeu 9 Pontos de Vida". Diga algo como "seu ataque quase destruiu a criatura, ela parece muito ferida" (note que, como Mestre, você NÃO precisa revelar quantos PVs o bicho realmente perdeu). Da mesma forma, quando a Força de Defesa do monstro vence a Força de Ataque do personagem jogador por uma grande diferença, diga que "seu ataque nem conseguiu arranhá-lo". O efeito dramático será muito maior.

Construindo o Mundo

E como o Mestre inventa o mundo da aventura? Em que se basear para construir um cenário de campanha?
Isso varia muito. Muitos Mestres preferem basear suas aventuras na Terra atual, a realidade pura e simples a que estamos acostumados. Alguns colocam os jogadores em apuros no Brasil (por ser um território familiar, que não precisa ser descrito em detalhes), enquanto outros preferem os EUA ou Japão (também familiares através de filmes, quadrinhos, desenhos...).
Nestes casos, o Mestre simplesmente pega o mundo real e coloca nele os elementos da aventura - heróis, vilões, monstros... O jogo Vampiro: a Máscara situa-se no mundo real, com a diferença de que nele existem criaturas sobrenaturais como vampiros, lobisomens, fantasmas...
Outros Mestres preferem adotar cenários de campanha criados especialmente para isso. Certos livros de RPG, em vez de trazer regras para jogar (como este), simplesmente descrevem um planeta, continente ou reino onde os jogadores podem se aventurar. Tormenta é um exemplo.
Alguns cenários são tão vastos que existem muitos e muitos livros para explicar cada uma de suas regiões, reinos, culturas, raças, criaturas, personagens importantes e outros aspectos. O antigo D&D tinha mundos de campanha extremamente detalhados: o maior deles, Forgotten Realms, era tão minuciosamente descrito que existiam centenas de livros sobre ele.
Mas perceba que o Mestre não precisa usar TODOS os livros existentes sobre o mundo de campanha escolhido não importa se existem muitos ou poucos. O Mestre tem liberdade para escolher apenas o material que vai aproveitar. Na verdade, a maioria dos mundos de AD&D tinha tantos livros que seria quase impossível usar todos eles: então o que o Mestre faz é apenas escolher o material que achar melhor, e ignorar o resto.
Uma coisa interessante é que, mesmo quando está lidando com um cenário já existente como Tormenta ou Forgotten Realms, o Mestre pode mudar tudo aquilo que quiser. Em Arton, por exemplo, existe na cidade-capital de Valkaria uma arena de lutas onde se apresenta a meia-elfa Loriane, a gladiadora mais famosa do Reinado. Mas isso será verdade apenas se o Mestre determinar: ele pode dar a qualquer outro personagem o título de gladiador mais conhecido de Arton. Assim, não adianta aos jogadores ler os livros de referência sobre o mundo que estão usando como cenário de campanha: a palavra final será sempre do Mestre -o que ajuda a manter o mistérios sobre os perigos e desafios a serem encontrados naquele lugar.

Cenários Atraentes

Antes de começar a jogar 3D&T, além de ler este livro e conhecer as regras do jogo, o Mestre deve escolher um cenário de campanha. Se ele vai inventar esse mundo ou usar um mundo já existente, a decisão é toda sua.
Basta pensar um pouco para descobrir que as possibilidades

de cenários são quase infinitas. Além dos muitos livros de referência existentes sobre mundos para RPG, o Mestre pode pegar praticamente qualquer livro, filme, desenho animado ou game e transformá-lo em mundo de campanha.
Uma coisa muito atraente em inventar cenários é que você, como Mestre, pode pegar QUALQUER personagem ou criatura de QUALQUER livro, filme, desenho, game ou quadrinhos para participar de seu mundo! Isso não é proibido - usar pe rsonagens conhecidos em aventuras de RPG não é violação de direito autoral, desde que você o faça apenas em sua mesa de jogo. De fato, uma das coisas que os RPGistas mais gostam de fazer é interagir com personagens conhecidos. Pense bem: você não gostaria de, digamos, pessoalmente conhecer aquela princesa élfica ou socar as fuças daquele tirano demoníaco? Pois creia, jogar RPG é o mais próximo que você pode chegar de fazer essas coisas!
Embora o Mestre seja totalmente livre para definir esse cenário, aqui vai um conselho: o mundo da aventura deve ser interessante para os jogadores. Seja porque é curioso, assustador, cheio de inimigos para derrotar e monstros para destruir... o importante é que os jogadores GOSTEM de estar nesse mundo. Do contrário, eles simplesmente não vão querer jogar com você!

Gêneros

3D&T é um RPG genérico, ou seja, funciona para aventuras em quase qualquer gênero. Fantasia medieval, ficção científica, horror, ação, torneios... A única constante é que os personagens jogadores serão sempre muito mais poderosos que humanos normais, por quaisquer que sejam os motivos.
Portanto, as Vantagens e Desvantagens de 3D&T servem para reproduzir a maioria do poderes e fraquezas de personagens de mangá, anime e games.
Como regra geral, o jogador pode pegar todas aquelas que quiser - mas algumas simplesmente não combinam com certas histórias.
Depois de definir como é o mundo da aventura, o Mestre deve elaborar uma lista de Vantagens e Desvantagens proibidas - ou permitidas. Tudo depende de quanto realismo, ação ou confusão o Mestre deseja na aventura.
Essa escolha não depende de gêneros. Embora certas Vantagens e Desvantagens combinem mais com certos gêneros, sempre há exceções. Normalmente um mundo de fantasia medieval não tem robôs gigantes, mas podemos vê-los em Guerreiras Mágicas de Rayearth, Visions of Escaflowne, Xenogears e outros.
Da mesma forma, uma história de fantasia medieval pode ser dramática como Records of Lodoss War, cômica como Slayers e Caçadores de Elfas, ou cósmica como Guerreiras Mágicas.
Veja a seguir alguns critérios que você pode usar para proibir Vantagens e Desvantagens.

Restrições

Estas são algumas sugestões de critérios que o Mestre pode adotar para restringir certas Vantagens e Desvantagens. Lembre-se que estas proibições valem apenas para personagens jogadores recém criados, e não para NPCs.
Aceleração,Teleporte: por concederem bônus em Esquivas, podem tornar os combates longos demais. O Mestre pode proibi-las, ou então eliminar apenas os bônus.
Área de Batalha, Forma Alternativa, Poder Oculto, Possessão, Separação: deveriam ser aceitas apenas em campanhas extremamente “cósmicas”, onde vale tudo.
Arma Especial, Armadura Especial: pode ser muito mais interessante que uma destas armas e armaduras sejam conquistadas em campanha, com risco e esforço, e não comprada com pontos.
Armadura Extra, Vulnerabilidade: proibir esta dupla elimina totalmente as regras sobre os tipos diferentes de dano, tornando o jogo mais rápido, ágil e fácil de aprender.
Clericato, Paladino: em muitos cenários, especialmente a Terra atual e mundos de ficção científica, não existe participação dos deuses (pelo menos não de forma tão direta).
Ciborgue, Construto, Máquina: não combinam com fantasia medieval (exceto no caso de golens) e aventuras baseadas em torneios de artes marciais.
Deflexão, Reflexão: também podem tornar os combates longos demais.
Genialidade, Perito: facilita imensamente o uso de Perícias; permita que, no máximo, apenas um personagem no grupo a possua.
Magia: muitas vezes o melhor é deixá-la apenas nas mãos dos NPCs, para manter o mistério deste poder. Neste caso ficam proibidos todos os Focus, Arcano, Clericato, Resistência à Magia, Fetiche e Restrição de Magia.
Vantagens e Desvantagens Raciais: a maioria delas, como Elfo, Anão, Goblin, Halfling e outras, só combina com fantasia medieval. Algumas podem ser aceitas em torneios.
Vale lembrar que para todas essas regras há exceções. Shadowrun, por exemplo, é um jogo futurista estilo cyberpunk onde existem raças fantásticas como elfos e anões. Como sempre, a decisão final cabe ao Mestre.

Encontros Aleatórios

Um Encontro Aleatório (ou Random Encounter) ocorre quando os personagens jogadores estão percorrendo lugares perigosos, habitados por monstros e criaturas que procuram presas. Eis porque, entre aventureiros viajando por regiões selvagens, é prática indispensável manter um ou mais heróis vigiando enquanto os outros dormem.
Encontros Aleatórios são muito utilizados em RPGs eletrônicos. São aqueles que acontecem de repente quando o personagem percorre dungeons ou lugares abertos (em geral o World Map).
Em RPG de mesa, quem controla os Encontros Aleatórios é o Mestre. Ele pode fazer isso seguindo seu próprio julgamento (ou seja, o Encontro acontece quando ele quiser) ou rolando seus dados: dependendo do resultado, uma ou mais criaturas podem surgir no caminho dos heróis, ou encontrá-los enquanto eles descansam. Ao contrário dos videogames, nem sempre um Encontro Aleatório precisa resultar em combate -isso depende da criatura encontrada e das reações dos jogadores. Por exemplo, em vez de atacar o grupo de goblins que surge de repente, os aventureiros podem tentar suborná-los ou conseguir informações.
Cada jogo de RPG e cada cenário tem suas próprias regras para Encontros. Em Arton, cada região tem seus Monstros Errantes (como são chamadas as criaturas que podem aparecer em Encontros Aleatórios).
Tipicamente role um dado para cada hora em que os personagens percorrem áreas selvagens e perigosas.
Caso o resultado seja 1, um Encontro acontece.

Tesouros!!!

Por estranho que pareça, em RPGs eletrônicos, praticamente todos os inimigos e monstros derrotados deixam certa quantia em dinheiro para os vencedores.
Se quiser, o Mestre pode transportar esta regra para sua campanha. Some a pontuação de todos os inimigos derrotados e multiplique por dois: esta será a quantidade de Moedas deixada para o grupo. Exemplos: três soldados goblins (F0, H1, R1, A0, PdF1) deixam cair 18 Moedas; já um bando de seis soldados bugbears (F3, H2, R3, A2,

PdF0) recompensa o grupo com 120 Moedas. A quantia exata pode ser aumentada ou reduzida pelo Mestre livremente, mas a diferença raramente será maior ou menor que 50%.
Existe ainda uma pequena chance de que inimigos vencidos deixem itens mágicos. Para cada 100 Moedas ganhas em um combate, role um dado.
Dependendo do total obtido, os inimigos deixam um item de recuperação de acordo com a seguinte tabela:

1-4	nenhum item.
5-9	um item de Cura Menor.
10-14	um item de Cura Menor (All Allies).
15-19	um item de Cura Média ou Antídoto Menor.
20-24	um item de Cura Média (All Allies) ou Antídoto Menor (All Allies).
25-29	um item de Cura Maior ou Antídoto Médio.
30-34	um item de Cura Maior (All Allies) ou Antídoto Médio (All Allies).
35-39	um item de Cura Maior (All Allies), Antídoto Maior ou Magia Menor.
40-44	um item de Cura Maior (All Allies), Antídoto Maior (AA) ou Magia Menor (All Allies).
45-49	um Antídoto Maior (All Allies), Magia Média ou Cura & Magia Menor.
50-54	um Antídoto Maior (All Allies), Magia Média (All Allies) ou Cura & Magia Menor (All Allies).
55-59	um item de Magia Maior ou Cura & Magia Média.
60-64	um item de Magia Maior (All Allies) ou Cura & Magia Média (All Allies).
65-69	um item de Cura & Magia Maior.
70+	um item de Cura & Magia Maior (All Allies).

O Mestre pode alterar os resultados livremente.
Note que itens de recuperação total não podem ser obtidos a partir desta tabela, a menos que o Mestre determine o contrário.
Note também que, nos games, até mesmo animais selvagens deixam dinheiro quando vencidos.
Difícil entender como, digamos, uma matilha de cães selvagens ou uma planta carnívora ambulante poderia trazer moedas de ouro ou itens consigo! Cabe ao Mestre decidir quais oponentes trazem tesouros consigo, e quais não.

EXPERIÊNCIA

Aventureiros evoluem. Cada missão concluída, cada aprendizado, cada luta vencida, cada inimigo derrotado tornam os heróis mais experientes e poderosos. Essa evolução é representada pelos Pontos Temporários e Pontos de Experiência.
Cada vez que os jogadores terminam uma aventura, o Mestre deve recompensá-los com Pontos Temporários (PTs). Esses pontos são usados para serem trocados por Pontos de Experiência (PEs) para então aumentar as Características ou Focus, comprar novas Vantagens ou recomprar Desvantagens (mas algumas Desvantagens não podem ser recompradas, como aquelas que fazem parte de uma Vantagem ou Desvantagem Racial/Condicional). 10 Pontos Temporários valem 1 Ponto de Experiência, e 10 Pontos de Experiência valem a 1 ponto normal de personagem.

Concedendo Pontos Temporários

Conceder PTs requer equilíbrio cuidadoso. Os jogadores devem ver seus personagens evoluindo, porém eles não podem tornar-se poderosos demais em pouco tempo.
Os Pontos Temporários ganhos por cada jogador dependem de como ele atuou na aventura:
1 Ponto Temporário (Automático): se o personagem terminou a aventura com vida.
1 Ponto Temporário (Aprendizado): se o personagem aprendeu alguma coisa com suas experiências ao longo da aventura. Pergunte ao jogador o que o seu personagem aprendeu antes de conceder este ponto.
1 Ponto Temporário (Engenhosidade): o jogador (e, portanto, o personagem) usou a cabeça para superar problemas e não tentou resolver todas as situações com os punhos.
1 Ponto Temporário (Interpretação): se o jogador interpretou bem seu personagem, não apenas de uma forma divertida mas também apropriada (por exemplo se alguém pegou o Código de Honra dos Heróis, mas NÃO está se comportando como um herói, esse jogador não merece um ponto extra). Na maioria dos casos, conceda este ponto apenas para o jogador que tiver feito a melhor interpretação do grupo.

Experiência com Vitórias

Vencer inimigos em combate também dá Pontos Temporários. A regra geral é que cada inimigo vencido em combate justo rende Pontos Temporários equivalentes a quantidade de pontos do inimigo (um adversário feito com 12 pontos rende 12 PTs). Entenda-se por "combate justo" uma luta honesta, um contra um, sem ataques de surpresa ou truques sujos.
Vitórias sobre inimigos muito mais "fracos" que o personagem (feitos com metade dos pontos, ou menos) não rendem nenhum Ponto Temporário.
É permitido que personagens unam-se para enfrentar oponentes muito poderosos, desde que nenhuma Vantagem ou Desvantagem que possuam diga o contrário. Nesse caso, os PTs adquiridos são divididos (arredonde para baixo) entre os personagens que se envolveram no combate, porém o personagem que aplicou o golpe final recebe 1 PT extra.
Cada jogador deve anotar na Ficha de Personagem os Pontos Temporários e Pontos de Experiência que ganhou. Se ainda não tiver o bastante para comprar um ponto normal de personagem, deve esperar as próximas aventuras.
O Mestre pode adotar um limite de PTs e PEs que um personagem pode ganhar, dependendo do tipo de aventura.

Utilidade da Experiência

Nem sempre é boa idéia gastar todos os seus Pontos de Experiência - mantenha alguns reservados para emergências. Além de evoluir o personagem, eles podem ter outras formas de uso dentro do jogo:

Coisinhas que peguei por aí: Pontos de Experiência representam itens e objetos diversos que os personagens conseguiram durante suas aventuras.

Nestes casos, usamos a imaginação: a Experiência recebida ao derrotar um dragão, por exemplo, poderia vir na forma de escamas, presas, garras outros itens valiosos e raros. Esses itens podem ser usados para fabricar poções e outros objetos mágicos (veja mais sobre isso no capitulo Objetos Mágicos).

Tesouros: Pontos de Experiência também podem ser trocados por dinheiro, porque de alguma forma representam tesouros que o personagem conquistou com suas vitórias. Cada PE pode ser "vendido" por 1dx100 Moedas.

Sucessos Automáticos: durante o jogo, em momentos críticos, você pode gastar um Ponto de Experiência para "comprar" um acerto automático em um teste (não precisa rolar o dado) ou um resultado máximo em qualquer rolagem de dano ou cura.

Você deve fazer a compra ANTES de rolar os dados -não é permitido rolar, ficar insatisfeito com o resultado e só depois decidir comprar um sucesso.

Você não pode comprar um sucesso automático em um teste impossível (veja a seguir).

Tornando Possível o Impossível: em certos casos, não será permitido a você fazer um teste, por ser impossível. Por exemplo, um personagem com H2 nunca será bem sucedido em um teste de H-3, porque mesmo o melhor resultado no dado (1) não vai ser o bastante. Apenas um personagem com H4 ou mais tem chance de passar em um teste de H-3, e apenas se conseguir rolar 1.

Você não pode gastar um Ponto de Experiência para ser bem sucedido em um teste impossível. Mas pode gastar 1 PE para receber um bônus de +3 nesse teste, e assim torná-lo possível. No exemplo anterior, o personagem teria agora que fazer um teste de H, podendo ser bem sucedido com um resultado 1 ou 2.

Note que você pode agora gastar OUTRO Ponto de Experiência para um sucesso automático!

Acertos Críticos: você pode gastar um Ponto de Experiência para comprar um acerto crítico (um resultado 6) durante sua jogada de 1d para a Força de Ataque ou Força de Defesa. Você deve fazê-lo ANTES de rolar o dado.

Recuperação Espantosa: a qualquer momento, você pode gastar um Ponto de Experiência para recuperar todos os seus Pontos de Vida. Ou então gastar 2 PEs para recuperar todos os seus Pontos de Magia.

Novos Ataques Especiais

Qualquer personagem pode gastar 1 PM para aumentar o dano de seu ataque (Força ou PdF) em +1. Possuindo a Vantagem Ataque Especial, a mesma manobra custa 2 PMs e aumenta o dano em +2.

No entanto, personagens de RPGs eletrônicos conquistam poderes cada vez maiores ao longo da aventura. À medida que ganham experiência, aprendem novos e poderosos golpes, que causam mais dano, podem atingir mais alvos e também consomem mais Pontos de Magia. Para imitar essa habilidade, qualquer personagem jogador pode comprar novos Ataques Especiais superiores aos anteriores.

A seguir temos a progressão de Ataques Especiais, seu custo em Pontos de Experiência, o número de inimigos que eles podem atingir de cada vez (um, três ou todos, "All Enemies"), sua Força de Ataque e seu consumo em Pontos de Magia.

Ataque Especial 0: manobra que pode ser usada por qualquer personagem. 1E, FA+ 1, 1 PM.
Ataque Especial I: a versão normal. 1E, FA+2, 2 PMs.
Ataque Especial II: 10 PEs, 3E, FA+2, 4 PMs.
Ataque Especial III: 10 PEs, AE, FA+2, 8 PMs.
Ataque Especial IV: 20 PEs, 1E, FA+4, 4 PMs.
Ataque Especial V: 20 PEs, 3E, FA+4, 8 PMs.
Ataque Especial VI: 20 PEs, AE, FA+4, 12 PMs.
Ataque Especial VII: 30 PEs, 1E, FA+6, 8 PMs.
Ataque Especial VIII: 30 PEs, 3E, FA+6, 12 PMs.
Ataque Especial IX: 30 PEs, AE, FA+6, 16 PMs.
Ataque Especial X: 40 PEs, 1E, FA+8, 12 PMs.
Ataque Especial XI: 40 PEs, 3E, FA+8, 16 PMs.
Ataque Especial XII: 40 PEs, AE, FA+8, 20 PMs.

Apenas o Ataque Especial I pode ser comprado durante a criação do personagem, como uma Vantagem (1 ponto); os demais devem ser comprados em campanha, com Pontos de Experiência.

Cada Ataque tem como pré-requisito todos os anteriores. Então, mesmo que você tenha 10 PEs para gastar, não pode comprar um Ataque III se não tem ainda Ataques I e II. Mesmo depois de comprar Ataques novos, você ainda pode usar os antigos sempre que quiser, já que eles gastam menos Pontos de Magia.

PERGUNTAS MAIS COMUNS

Se um 6 em um teste é sempre uma falha, de que adianta ter Habilidade 6 ou maior? Além de ser parte integrante de sua Força de Ataque e Força de Defesa (quanto maior, melhor), valores maiores em Características cancelam redutores.

Por exemplo: se você tem H6 ou mais e sofre um redutor de 1 por um motivo qualquer, esse redutor não faz diferença: você continua acertando se conseguir um resultado 5 ou menor, como antes.

O mesmo vale para outros testes. Para resistir a certas magias de Transformação, exige-se um teste de R-3.

Se você tem R8 ou mais, o redutor de 3 não muda nada: você só falha se tiver um resultado 6.

Como um personagem com H0, F0 ou PdF0 pode atacar? Basta usar as Características que restam mais o resultado aleatório (dados) para calcular sua FA ou FD. Por exemplo, alguém com F0 e H2 ataca desarmado com FA 2+1d. E alguém com F0 e H0 ataca desarmado apenas com FA=1d.

Se um 6 é sempre uma falha, um 1 é sempre um sucesso? Não. Alguns testes são tão difíceis que mesmo com um resultado 1 ele pode falhar. Por exemplo, um personagem com H1 nunca será bem sucedido em um teste de H-1 ou pior, porque 1-1=0, e não se pode obter zero em um dado de seis faces. Este é considerado um teste impossível.

Uma Desvantagem Racial ou Condicional deve ser incluída no limite de até três Desvantagens? Sim. Além disso, nenhum personagem recém criado pode ter mais de 6 pontos em Desvantagens.

Se tenho uma Máquina que pode se juntar a mim como uma armadura robótica, como isso melhora meus poderes? Para fazer isso, tanto você quanto sua Máquina devem ter a Vantagem Parceiro. Lembre-se que ela custa 2 pontos para personagens e 1 ponto para Máquinas.

Telepatia não é muito cara? Dois pontos é muito para ler a mente de qualquer um, com exceção daqueles que teriam informações REALMENTE importantes. Não é bem assim. O alvo apenas faz um teste de Resistência e, se falhar, sua mente poderá ser lida.
Além disso Telepatia é exigida para todas as magias psíquicas, de influência e controle da mente, o que justifica seu custo elevado.

Um personagem com Forma Alternativa, ao ganhar Pontos de Experiência ou Temporários, divide-os entre as duas? Ou cada Forma ganha a mesma quantidade de Pontos? Cada Forma ganha a mesma quantidade. E os Pontos não podem ser "deslocados" de uma Forma para outra.

Quando um personagem com Separação cria várias cópias para lutar contra um único oponente, este será considerado um combate justo para efeito de ganho de Experiência? Sim. No entanto, os PTs são recebidos apenas pelo personagem principal, e não para cada cópia!

Não deveria ser permitido, a um personagem em Fúria, usar as Vantagens Ataque ou Tiro Múltiplo? Não. Ele pode usar essas manobras sem gastar PMs e sofrendo o redutor normal, mas não recebe os benefícios das respectivas Vantagens, porque não é capaz de mirar com precisão.

Se um conjurador com a Vantagem Energia Vital gasta PVs para lançar magias, ele pode se matar no processo? Não. É impossível usar magias que reduzam os PVs do conjurador para 0, a menos que sua descrição diga o contrário. Como regra opcional, um personagem pode gastar seu último PV para lançar uma magia ou poder, mas não morrerá: ele apenas fica esgotado, conseguindo automaticamente um resultado 1 ou 2 em seu Teste de Morte. Para realizar esta manobra o personagem pode gastar mais PVs do que realmente tem, até o máximo permitido para seu Focus.

Vantagens como Regeneração, ou magias como Cura Total, servem para restaurar PMs? Definitivamente, não. Nenhum poder ou magia destinado a curar PVs serve para recobrar PMs, a menos que sua descrição diga o contrário. A rigor, Pontos de Magia podem ser recuperados APENAS com descanso ou itens de recuperação.

Por que recuperar PMs é muito mais difícil que recuperar PVs? Pontos de Magia são uma energia mística especial, que os heróis empregam para ativar poderes fantásticos. Uma vez descarregada, essa energia não pode ser recuperada tão facilmente quanto PVs. Essa medida também evita que os personagens usem seus ataques e magias mais poderosas o tempo todo.
Para evitar a perda de PMs em situações perigosas, magos NPCs poderosos preferem lançar magias a partir de poções e pergaminhos. Regras para esses itens são vistas no capítulo Objetos Mágicos.

Muitas criaturas de 3D&T têm ataques que causam dano por Força +1d, ou Força -1d. O que isso significa? Essas criaturas aparecem no Bestiário Holy Avenger e outros livros anteriores a este manual, e por isso seguem as regras antigas. Em todos os casos, substitua 1d por 1 para determinar a Força de Ataque.
Então, uma criatura que ataca com Força+1d na verdade terá FA=F+H+1d+1.

Por que não existe Invulnerabilidade, Armadura Extra ou Vulnerabilidade contra Trevas? Isso reflete o fato de que a assim chamada "magia negra" é mais perigosa, pois não existe defesa específica contra ela. Por isso os outros magos e clérigos são cautelosos com quem usa magia das Trevas.

Posso ter ataques baseados em Trevas? Sim. Você pode ter ataques baseados em qualquer das formas descritas no capítulo Tipos de Dano, e também em trevas. No entanto, mesmo que esses ataques pareçam de natureza sobrenatural, eles não serão considerados mágicos.

Quando uma vítima da magia Raio Desintegrador consegue se salvar com um teste de Resistência, mesmo assim ela sofre algum dano? Não.

Posso recomprar uma Desvantagem que faça parte de uma Vantagem ou Desvantagem Racial/Condicional? Não. A menos que sua descrição diga o contrário, o "pacote" deve ser mantido.

Posso gastar um Ponto de Experiência para fazer um inimigo falhar em um teste? Não. Você só pode gastar PEs para afetar SEUS próprios testes, nunca os testes de outra pessoa.

NPCs também podem gastar Pontos de Experiência para ter sucessos automáticos? Sim. Na verdade, NPCs podem usar PEs de todas as formas que os PCs podem.
Todos os NPCs comuns encontrados na aventura, feitos com 12 pontos ou menos, terão pelo menos 1d PEs não gastos para utilizar. NPCs mais poderosos terão, no mínimo, metade dos PEs necessários para comprar mais um nível em sua Característica mais baixa.
Assim, um vilão com F8, H6, R5, A7 e PdF10 terá tipicamente algo entre 15 e 29 PEs (pois ele precisaria de 30 PEs para transformar sua R5 em R6).

Por que não há uma Característica "Inteligência"? A inteligência, ou capacidade de resolver problemas, é representada pela Habilidade e por certas Vantagens e Desvantagens (Genialidade, Perito, Memória Expandida, Inculto). O conhecimento é representado pelas Perícias. Não há necessidade de uma Característica "Inteligência".

SUPER 3D&T TURBO – FICHA DE PERSONAGEM

Nome ______ Kit/Conceito ______ Jogador ______ Pontos ______
Sexo ______ Altura ______ Peso ______ Divindade ______ Local nasc. ______

História do Personagem

Características

FOR	○○○○○	+ [ ]
HAB	○○○○○	+ [ ]
ARM	○○○○○	+ [ ]
RES	○○○○○	+ [ ]
PDF	○○○○○	+ [ ]

Iniciativa ______ Movimento ______

PVS	[ ]	______
PMS	[ ]	______
FA=	[ ]	____+____+____+____
FA=	[ ]	____+____+____+____
FD=	[ ]	____+____+____+____

Talento Regional ______

Tipos de Dano

FOR: ______
PDF: ______

Munição: ______ □□□□□□□□□□□□□□□□□□ Munição: ______ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

Vantagens/Desvantagens

Poderes Concedidos

Perícias

Perícias	Especializações
○ Animais	____/____/____.
○ Arte	____/____/____.
○ Ciência	____/____/____.
○ Crime	____/____/____.
○ Esportes	____/____/____.
○ Idiomas	____/____/____.
○ Investigação	____/____/____.
○ Manipulação	____/____/____.
○ Máquinas	____/____/____.
○ Medicina	____/____/____.
○ Sobrevivência	____/____/____.
○ ______	____/____/____.
○ ______	____/____/____.

Caminhos da Magia

Água	○○○○○○	+[ ]	Luz	○○○○○○	+[ ]
Ar	○○○○○○	+[ ]	Terra	○○○○○○	+[ ]
Fogo	○○○○○○	+[ ]	Trevas	○○○○○○	+[ ]
______	○○○○○○	+[ ]	______	○○○○○○	+[ ]

Magias Conhecidas

Magia	Custo	Duração	Alcance

Inventário

Peso	Item

Observações

Dinheiro

Cobre	Prata	Ouro	Gemas

Experiência

PTs □□□□□□□□□□□□□□ + [ ]
PEs ○○○○○○○○○○○○○○ + [ ]

ACERTO CRÍTICO!
Agora você têm em mãos o
Super Manual 3D&T Turbo, com todas
as informações necessárias para a
construção de heróis e aventuras de RPG
em estilo Anime/Mangá/Games/Supers.
Esta nova edição contém:
* Novas Vantagens e
Desvantagens.
* Novas regras para
Armas e Armaduras.
* Novas Magias.
* Novo capítulo com
Itens e Equipamentos
Medievais e Modernos.
SUPER
MANUAL
3
D&T
TURBO